

CALL OF DUTY 2 › PROJECT GOTHAM RACING 3 › BUZZ › KING KONG
El Corte Inglés
Nº 38 · Diciembre 2005 · www.elcorteingles.es
nsolas
KAMEO
PODER MÁGICO EN XBOX 360
GUN
RÁPIDO COMO UNA BALA
MARIO KART
CARRERAS A GOGÓ
NEED FOR SPEED
MOST WANTED
GTA Liberty City Stories
PURA ACCIÓN EN LIBERTAD
SOUL CALIBUR 3
LUCHA O MUERE





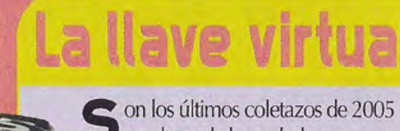





18+
www.pegi.info


Paramount
A VIACOM COMPANY


XBOX



DICIEMBRE 2005




## NFS Most Wanted

16

*MULTI*

**El tuning , las velocidades sin freno y las persecuciones a lo loco se desatan en otro espacio clandestino de la popular franquicia.**

## King Kong

18

*MULTI*

**El rey de los monos traspasa la pantalla y se cuela de la mano de Peter Jackson en un videojuego espectacular que nos hará rugir de diversión.**

## Gun

24

*MULTI*

**Protagoniza un western clásico en la piel de un valiente pistolero y enfréntate a las típicas situaciones que se vivían en el Salvaje Oeste.**

## Soul Calibur 3

42

*PS2*

**La lucha con clase vuelve a la arena exclusiva de PS2, con carismáticos personajes y movimientos especiales que nos cortarán el aliento.**

## GTA Liberty City Stories

58

*PSP*

**El mejor juego para la portátil de Sony llega con el sello GTA y cargado de acción explosiva por los cinco costados.**

## Mario Kart

68

*DS*

**El juego de carreras favorito del popular fontanero acelera en DS con un multijugador en la guantera que va sobre ruedas.**

## Kameo

74

*XBOX 360*

**La fantasía entra en escena para inaugurar en la Xbox 360 un poderío gráfico nunca antes visto.**

## La llave virtual

Son los últimos coletazos de 2005 y es hora de hacer balance. Mucha tela que cortar, ya que vamos a cerrar uno de los mejores años de la Historia del videojuego. Por la calidad de los juegos, por el rendimiento de las consolas actuales más allá de las expectativas de su creación, por la increíble aportación tecnológica con la aparición de las nuevas consolas, por el panorama que nos abre la conectividad con otros dispositivos, por las infinitas posibilidades del universo online y sin hilos... por muchos motivos, este año ha sido una cosecha única. Y lo ha sido, fundamentalmente, por el apoyo de los jugadores, por vosotros que habéis querido viajar en una nave a otros mundos, combatir a enemigos de todo pelaje y condición o emular a Ronaldinho haciendo filigranas con el balón. Soñar despierto, en definitiva, que es lo que hacemos cuando jugamos a nuestro videojuego favorito. Y no es menos cierto, que de buena materia prima se han surtido esos sueños. Juegos como Resident Evil 4 –"El elegido" este año en Megaconsolas- han dejado un sabor imborrable. Pero es que no hubiéramos imaginado mejores juegos exclusivos para una consola que acaba de aparecer en el mercado, como un Nintendogs (DS), GTA Liberty City Stories (PSP) o Kameo (Xbox 360), cada uno soberbio en su estilo. A decir para siempre, que las nuevas consolas han grabado en nuestras intenciones de jugador el concepto de jugar cuándo, cómo y con quién quieras. El mundo portátil se nos ha hecho más familiar, más accesible a través de la tecnología WI-FI, pero también más apetecible por la original forma de interpretar el juego en una Nintendo DS o por aumentar las sensaciones lúdicas con las capacidades multimedia de PSP. La apoteosis ya si hablamos de Xbox 360, que nos sitúa en el futuro para una experiencia de juego sin límites.

¡Qué año, la de aquel año!

**J.M. Fillol**







## STAFF

**Realiza**
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

**Consejero Delegado:**
Aureo Ruiz de Villa
**Director:**
José María Fillol
**Redacción:**
Gabriel Carmona, Jotacé
**Dirección de Arte y Diseño:**
Raúl Blázquez
**Maquetación:**
Daniel Blázquez
**Colaboradores:**
Chema Antón, David Sanz, Galibo, Hal

**Producción:**
Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
**Publicidad Madrid:**
Carlos Viera
**Fotomecánica:**
Blázquez Bros
**Imprime:**
Avenida Gráfica
**Depósito Legal:**
M-43083-2002





## Índice ...

*... POR JUEGOS*

# XBOX 360, LLEGA "LA MÁQUINA"



El último ingenio de Microsoft llega repleto de increíbles prestaciones para que el usuario sea el centro de la experiencia de juego.

Xbox 360 acaba de aterrizar -desde el 2 de diciembre- con todo su poderío tecnológico para inaugurar una nueva generación de consolas. Y es que el nuevo sistema de Microsoft lleva consigo innovaciones que cambiarán la forma de jugar, aunque sus expectativas son las de ampliar aún más el horizonte del entretenimiento. Imágenes en alta definición, nuevas posibilidades online y prestaciones multimedia de diversa índole son algunos de los argumentos de Xbox 360. Aunque es ver en pantalla cómo se mueven los juegos, con gráficos hiperrealistas, lo que definitivamente convencerá a los usuarios de que entramos en una nueva era. Vayamos por partes.



**Prestaciones enormes.** Gracias al nuevo mando inalámbrico, y al puerto infrarrojo en la consola que recoge su señal, podemos encender y apagar la máquina, acceder al menú estándar, reproducir una película en DVD o gestionar funciones de un PC. Por otra parte, la consola en su parte superior tiene un disco extraíble y posee dos puertos para unidades de memoria con espacio de 64 MB; además de un botón de reconocimiento inmediato de mandos que permite la incorporación de nuevos jugadores a una partida sin interrumpirla.

**Potencia interior.** Cuenta con una CPU con tecnología Power PC de IBM con tres procesadores a 3.2 GHz cada uno; Tarjeta gráfica ATI a 500 Mhz; Memoria de sistema de 512 MB; una Resolución de 500 millones de polígonos por segundo; y Sonido 3D Audiio. Audio Dolby Digital 5.1, DTS y Dolby Digital 7.1. Toda esta "batería" tecnológica propicia gran número de elementos moviéndose en pantalla, tiempos de cargas prácticamente inexistentes y gráficos y sonido de impresión.

**Centro de ocio.** A través de los puertos USB (3) de la consola, podemos conectar dispositivos digitales (cámaras, MP3...) que nos permitirán visualizar en pantalla contenidos de audio, vídeo y fotos, incluido cualquier contenido multimedia de un ordenador que cuente con Windows Media Center. Incluso hay opciones que nos permiten retocar imágenes o copiar nuestra música favorita al disco duro, entre otras.

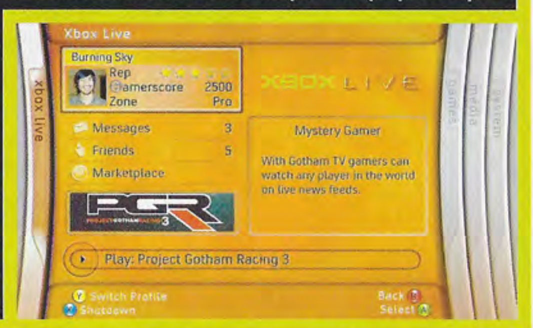
**Universo online.** Xbox 360 aumenta las posibilidades online. Desde el apartado Live del interfaz podemos hablar con otros jugadores a través del chat de voz, utilizar el servicio de mensajes de vídeo y acceder a puntuaciones y estadísticas. Además en el Mercadillo podemos descargarnos desde tráilers de nuevos títulos y contenidos en episodios a mapas o demos de juegos.

**Personalización.** Tanto interna como externa. La parte frontal de Xbox 360 se puede extraer e intercambiar por otra carcasa (hay gran variedad en colores y apariencia). Podemos también personalizar el interfaz con bonitas y originales texturas.

**Juego total.** Y cómo no, los juegos. La tecnología de alta definición que incorpora Xbox 360 nos va a permitir de un realismo en pantalla nunca antes visto y la posibilidad de manejar recursos que aumentarán nuestra experiencia de juego. Al lanzamiento de la consola le han acompañado quince juegos, mas se espera el medio centenar estas Navidades y para el 2006 se desarrollarán has 200 títulos más. Muchos juegos para una consola que les ofrece el mejor escaparate para lucirse.

## Juega con quien quieras

Xbox 360 te permite jugar a través de Live cuando deseas y de forma inmediata. La gran novedad es que también puedes elegir cómo quieres que sean tus oponentes. En el apartado referido a Tarjeta tienes la opción de seleccionar "zona familiar", es decir jugadores comedidos al otro lado de la red para una partida tranquila y sin sobresaltos. Pero si lo que te va es la "caña" y no te asustas de nada, ni de los mayores improperios que puedas escuchar, tienes otra opción con "zona metal". Puedes elegir. Muy útil también es el control parental para restringir el acceso a algunas características de la consola .




## Juegos editados

Perfect Dark Zero (Microsoft/Acción)
Project Gotham Racing 3 (Microsoft/Conducción)
Dead or Alive 4 (Microsoft / Lucha)
Kameo (Microsoft /Aventura)
FIFA 06: Road to the World Cup (EA/Deporte)
Tiger Woods PGA Tour 06 (EA/Deporte)
NBA Live 06 (EA/Deporte)
*Need for Speed Most Wanted (EA/Conducción)
Call of Duty 2:Big Red One (Activision/Shooter)
Tony Hawk's American Watesland (Activision/Deporte)
Gun (Activision/Acción)
Quake iV (Activision/Acción)
Peter Jackson's King Kong (UbiSoft/Aventura-Acción)
Condemned (Atari/Acción)
Amped 3 (Take 2/Deporte)
Otros juegos que estarán en Xbox 360 serán: El Padrino, Wolfenstein 3d, Too Human, Gears of War, Dead Rising, Tomb Raider Legend

## Alta Definición

Uno de los grades saltos cualitativos que aporta Xbox 360 es que podremos disfrutar de nuestros juegos alta definición. Si tienes televisor HD (1250 líneas de resolución), podrás flipar con gráficos espectaculares, sonido envolvente multicanal y una apariencia total de película. Los primero que podremos comprobar en pantalla es que el efecto de la baja resolución se elimina y el nivel de detalle en los juegos se maximiza. No hay más que ver los reflejos en los coches de «Project Gotham Racing 3» para darse cuenta de que una nueva era de ver los juegos ha comenzado.



Megaconsolas estuvo en Alemania para probar sus mejores juegos

## NINTENDO VELA ARMAS



Nintendo tuvo el detalle de invitarnos hace algunas semanas a visitar su central europea en Alemania. La visita se dividió en tres actos fundamentales. El primero de ellos nos "encerró" en una sala con otros veinte periodistas de toda Europa. Allí pudimos ir disfrutando entre cómodos sillones y comida gratis, de los próximos lanzamientos para DS, GameCube y GameBoy Advance SP. Para la consola de doble pantalla disfrutamos de Brain Exercise, Metroid Hunter, Mario & Luigi Adventure 2, el de abogados, Resident Evil, pero la joya de la corona, el juego por el que se organizaba el viaje, Mario Kart DS, tendría que esperar. Para GameCube descubrimos Mario Smash Football, Mario Baseball, Pokemon XD y Odama, entre otros, y ante la avalancha de juegos, no dimos mucha bola a los juegos de GBA SP. La segunda parte del viaje nos "cortó el vicio" y nos llevó al lugar donde se crean los juegos. Las oficinas de Nintendo Europa tienen un gran almacén en el que se ensamblan los juegos y desde allí se distribuyen a cada país. Cientos y cientos de cartuchos ante nosotros, casi 100 al minuto y todo controlado por poco más de 15 personas y robots superinteligentes. Por último, el tercer episodio del viaje nos llevó hasta el auténtico motivo del mismo: la el primer contacto directo con Mario Kart para DS, y la posibilidad de ser jugado online a lo largo y ancho del planeta vía WiFi. Pudimos comprobarlo con una serie de partidas contra jugadores que se conectaban desde Vancouver y Redmont. Por cierto, Mario Kart DS es una caña y la conexión funciona de lujo. Tanto nos gustó que al llegar a la redacción nos echamos unas partidas memorables

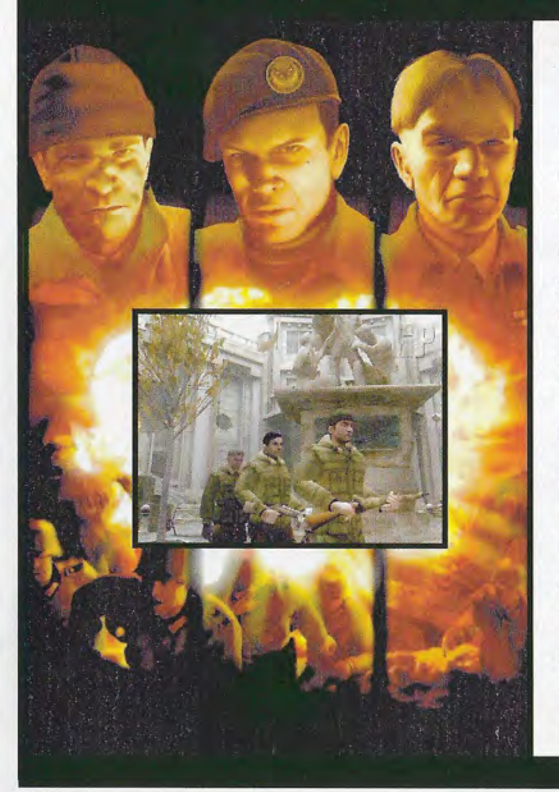




Ya hay fecha definitiva para «Commandos Strike Force»

# SE ACERCAN LOS "COMMANDOS"



Ya está aquííí (casi). Tras varios meses de espera, y más de rumorología, la nueva joya de Pyro Studios ya tiene fecha de salida: marzo de 2006. Hablamos, naturalmente, de «Commandos Strike Force», título que presenta importantes cambios respecto a sus exitosísimos antecesores: así, nos encontraremos con un shooter en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial que cuenta con tres personajes (boina verde, francotirador o espía), cada uno con diferentes características y habilidades. Podremos emprender misiones de acción encubiertas, misiones de infiltración y sigilo, utilizando intrincadas tácticas y un variado arsenal de armas. Catorce en total. Ojo a los grandes escenarios abiertos no lineales a través de Stalingrado, Noruega y Francia como Boina. Una calidad gráfica sin precedentes en la serie y una banda sonora del coro y orquesta sinfónica de Bratislava le darán más épica a la cosa, por no hablar de la conexión on line para siete en PS2 y quince en Xbox. Más información y novedades, en la flamante www.CommandosStrikeForce.com. ¡Presenten filas!

## Breves

### Puño de Hierro

El 21 de noviembre se disputó la final del Torneo Tekken 5 Rey del Puño de Hierro. El alicantino Héctor Márquez fue el concursante que logró imponerse a las más de 200 personas que acudieron al Palacio de Congresos de Madrid. La final se celebró en un ring de boxeo con una pantalla gigante a 5 rounds.

### Sega, olímpico

Sega ha anunciado en el día de hoy un acuerdo mundial de colaboración con International Sports Multimedia (ISM), licenciatarios exclusivos del Comité Olímpico Internacional(COI), para ser el editor del videojuego oficial de los juegos Olímpicos Beijing 2008. Este acuerdo permite a SEGA editar una gama de títulos basados en los juegos olímpicos Beijing 2008.

### Ganadores

**Concurso Nintendogs**

**4 Consolas:**
1- Mª Luisa Asal Ruíz (Alicante).
2- Miguel Ángel Guzmán Riero (Dos Hermanas-Sevilla).
3- Concepción Caravaca Hernández (Murcia).
4- Benito Hernández Cadalso (Móstoles-Madrid).

**2 Juegos:**
5- Juan Manuel Tovar Abad (Tomares-Sevilla).
6- Belén Martínez Gallardo (Barcelona)

Llegan los primeros juegos con funciones online

# NINTENDO DS EN RED

Con «Tony Hawk American SK8LAnd» y «Mario Kart DS», los usuarios de Nintendo DS pueden por primera vez conectar su consola a la red y jugar online. Todo gracias a la conexión Wi-Fi, o inalámbrica, que requiere de un router Wi-Fi compatible en el PC (o el conector USB Wi-Fi de Nintendo para PC). La otra opción es acudir a un "hotspot" público de conexión. En cualquier caso, en www.nintendo-wifi.com se ofrecen explicaciones y soporte completo para conectarse sin problemas.Lo bueno de este sistema es que el servicio es totalmente gratuito, por lo que los usuarios no tienen que gastarse ni un céntimo para jugar. Así lo ha expresado Nicolás Wegnez, jefe de Marketing de Nintendo España: "Nintendo no va a cobrar ninguna cuota por usar su conexión Wi-Fi, pretendemos dar valor añadido a nuestros usuarios sin perjudicar su bolsillo". Otros títulos con funciones online en preparación son «Animal Crossing: Wild World» y «Metroid Prime: Hunters».





Dos nuevos juegos del "Bombardero Azul" de Capcom

# MEGA MAN EN PSP

El popular Mega Man llegará a PSP durante el primer trimestre de 2006 con dos nuevos títulos: «Mega Man: Powered Up» y «Mega Man: Maverick Hunter X». El primero es un remake del original de SuperNintendo, con nuevos gráficos y mayor número de opciones de juego, así como dos nuevos jefes finales y niveles rediseñados. Lo más novedoso será el editor de niveles, con el que los jugadores podrán crear sus propios desafíos y compartirlos con otros usuarios. Por otro lado, «Mega Man: Maverick Hunter X» es un remake de «Mega Man X», otro título de SuperNintendo, que en esta ocasión presentará nuevos y lujosos gráficos poligonales, y espectaculares secuencias de vídeo antes de los jefes finales. A modo de extra, también se incluirá una película animada de Mega Man que hará las delicias de los fans y que servirá para poner en antecedentes a los recién llegados.

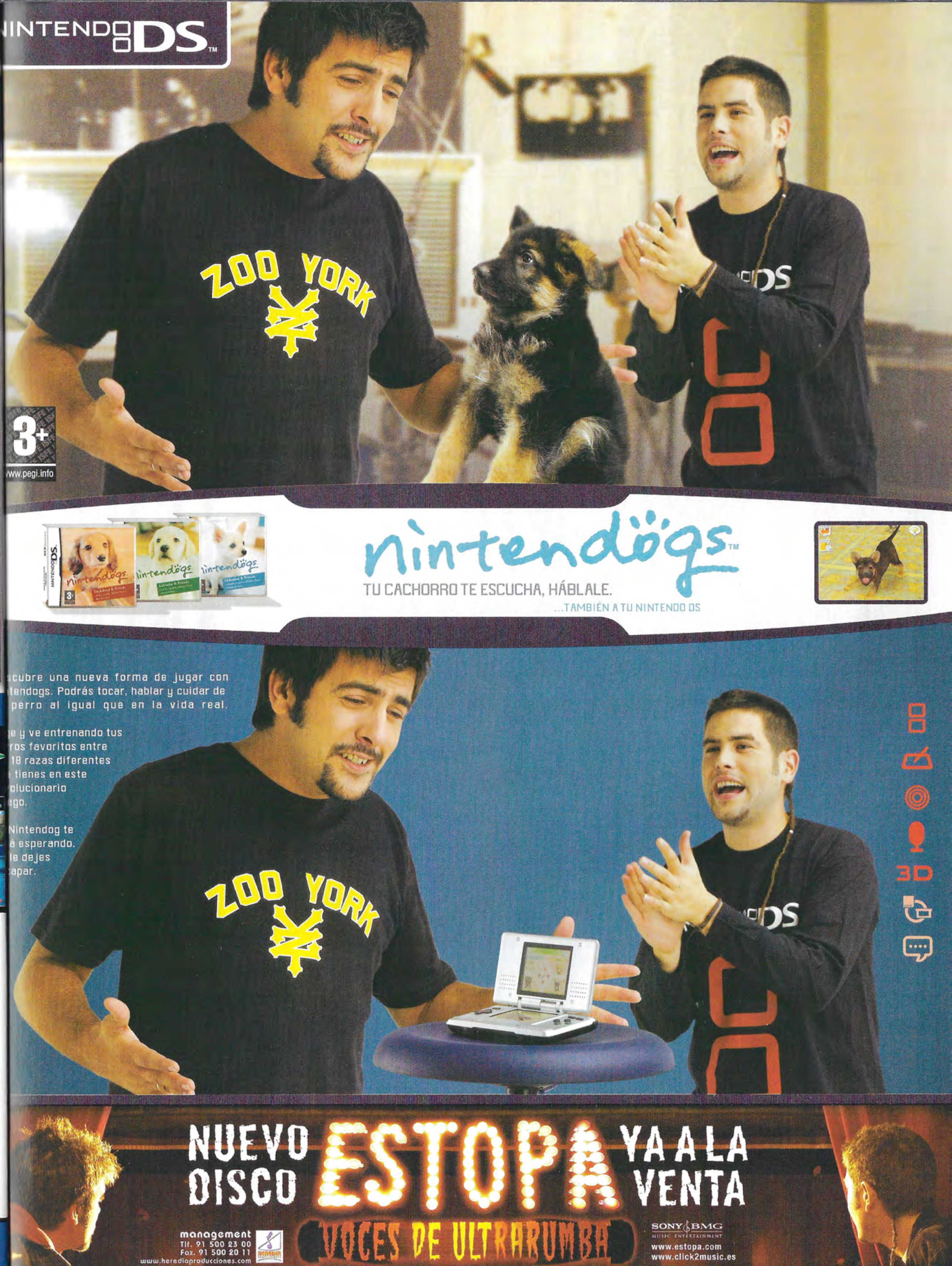
Más información en www.megaman-central.com/english/home.asp

## TOP TEN VENTAS






1. PES 5 — PS2
2. Pokémon Esmeralda — GBA
3. FIFA 06 — PS2
4. F1 Grand Prix — PSP
5. Medievil Resurrection — PSP
6. Virtua Tennis World Tour — PSP
7. Nintendogs Labrador — NDS
8. Formula 1 — PS2
9. World Tour Soccer — PSP
10. SingStar Pop — PS2


NINTENDO DS
3+
www.pegi.info
nintendögs
TU CACHORRO TE ESCUCHA, HÁBLALE.
...TAMBIÉN A TU NINTENDO DS
cubre una nueva forma de jugar con
tendogs. Podrás tocar, hablar y cuidar de
perro al igual que en la vida real.
e y ve entrenando tus
ros favoritos entre
18 razas diferentes
tienes en este
olucionario
go.
Nintendog te
á esperando.
le dejes
apar.
NUEVO DISCO
ESTOPA
YA A LA VENTA
VOCES DE ULTRARUMBA
management
Tlf. 91 500 23 00
Fax. 91 500 20 11
www.herediaproducciones.com
SONY BMG
MUSIC ENTERTAINMENT
www.estopa.com
www.click2music.es

TEXTOS: KRUME

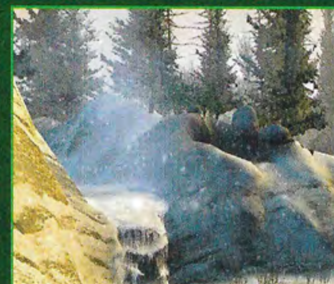
PREVIEW

# LAS CRÓNICAS DE NARNIA

¿Que alguien echa de menos la gran aventura fantástico-hechicera filomedieval tras el finiquito de «El Señor de los Anillos» y acoplados?

## Marcos incomparables

Otro de los "must" del juego son sus escenarios legendarios, tanto la omnipresente Narnia como el Londres de la Segunda Guerra Mundial, donde arranca la acción. Eso, sin olvidar la mansión de Digory, repleta de objetos perfectamente recreados. Pero el verdadero sombrerazo llega, cómo no, con la tierra de hielo, dotada de un invierno perpetuo y unas nieves gigantes magníficamente dibujadas, con estatuas solemnes para darle más majestad a la cosa. Y qué decir cuando empieza el deshielo y la nieve se refleja en la armadura de Otmin, entre otros muchos detalles. En fin, como para no quedarse helado.



Compañía: Buena Vista Games Género: Aventura /Acción Cibercontacto: www.narniathegame.com Plataformas: PS2 + 12 años

PREVIEW PREVIEW PREVIEW

Pues nada de pedir asilo en Terramar (a ver si alguien se anima con la gran saga de Ursula K. Le Guinn), porque estas navidades habemus franquicia embrujada: nada menos que el culebrón de C. S. Lewis sobre las correrías de cuatro hermanos (Peter, Susan Edmund y Pevensie), que tendrán que viajar a la gélida tierra de Narnia para liberarla del yugo de la diabólica Bruja Blanca. Todo, bajo el influjo profético del poderoso león Aslan, un rey (o Dios, según algunas lecturas) del cotarro que les dará poderes para acabar con el maleficio. Como todo juegazo taquillero que se precie, «Narnia» sigue los episodios más espectaculares de la peli, pudiendo elegir uno de los cuatro hermanos para lanzarte a la aventura (sí, como «Harry Potter»). Aparte del modo unijugador, también tendremos el cooperativo con otro amiguete, pudiendo adquirir ataques especiales y simpáticos, como Edmund usando a Lucy como si jugara a los bolos. A través de una veintena larga de niveles salpicados de puzzles sencillos e intuitivos, exploraremos el alucinante entorno disponible, que en materia gráfica también amenaza con llegar al tope de las posibilidades de la PS2 (aunque también hay versiones para GBA y para DS, muy útil para ir eligiendo conjuros y armas). Aparte de los escenarios, el juego echa el resto con las criaturas a las que tendremos que zumbar: minotauros, minojabalíes, cíclopes, licántropos rebanatobillos, goblins, lobos, espantos, sátiros, centauros, faunos y otros bichos de similar jaez.

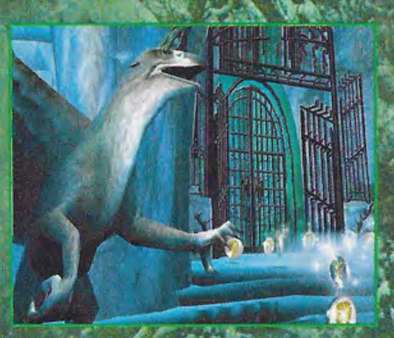
## Más listos que el hambre

Uno de los puntos fuertes del juego, que inclinó la balanza disneyana por Traveller's Tales, es su estupenda caracterización de los personajes. Y no solo los hermanitos, sino también el Sr. Tumnus, la Bruja Blanca, el Castor y su santa, el profesor. Aslan y hasta Papa Noel. Unos atributos que se reflejan en las novelas y que hacen avanzar a la historia de modo lógico y natural. Por ejemplo, las diversas habilidades de los chavales (la fuerza de Peter, la maña de Susan con el cuerno de marfil o el sigilo de Lucy). Además, la inteligencia artificial se ha pulido a conciencia, sobre todo con actores "secundarios" como minotauros, enanos negros o sirvientes, sin contar el modo para dos jugadores y el reparto de tareas.

En fin, un título que sigue demostrando la fértil relación entre séptimo y décimo (o noveno, según) arte.

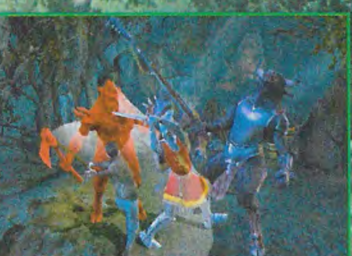
















## Ver, leer y jugar

Aunque ya fue llevado tímidamente a la pequeña pantalla en tres ocasiones (siempre sin llegar al final de la saga), el universo de C. S. Lewis nunca había sido recreado con tanta fidelidad como en la peli de Andrew Adamson (director de las dos partes de «Shrek»). Otra vez Nueva Zelanda ha sido el marco incomparable elegido para recrear la primera aventura de Narnia. No olvidemos que son siete los libros sobre la saga, y que varios departamentos de Disney están ojo avizor por si hay que seguir rodando pelis para nutrir las siguientes Navidades. Si no, siempre nos quedará la excelente prosa de Lewis, íntimo de Tolkien (compartían mesa en el círculo literario de Oxford) y a quien Arthur C. Clarke honró como "clásico de la ciencia-ficción" en al menos dos veces. Así que hala, a jugar, a ir al cine y a leer, que todo alimenta.

PREVIEW

# RATCHET GLADIATOR

**Encerrado, perseguido y con un aspecto mucho más peligroso, Ratchet se enfrenta sólo a un combate a vida o muerte.**
¿Os acordáis de la ciencia ficción de las películas de finales de los ochenta? Aquella en la que los protagonistas llevaban collares explosivos en una cárcel futurista («Peligrosamente unidos», 1991) o participaban en agobiantes carreras llenas de mortíferos gladiadores en contra («Perseguido», 1987), pues estas son algunas de las que sirven a la gente de Insomniac para desarrollar «Ratchet Gladiator». Si lo que esperábamos era otro plataformas al estilo de los «Ratchet & Clank» anteriores, nos dimos de bruces con un juego cargado de acción frenética en el que la cooperación con los miembros de un comando que acompaña a nuestro héroe, se hace tremendamente importante.
Para ir entrenando aconsejamos algunos juegos de la serie «Conflict» en los que se sugiere lo que encontraremos en «Ratchet Gladiator». Todo transcurrirá en un extraño concurso que encuentra en nuestro protagonista a un líder de audiencia que mantiene a la gente enganchada al show... nuestra supervivencia es el precio. No está Clank esta vez, sin embargo no estaremos solos porque al comando de fuerzas especiales que nos apoya constantemente se une la posibilidad de que juguemos con alguien más en el modo cooperativo. Nada de saltar y coger ítems, el público de «Ratchet» ya es mayorcito y lo que necesita es procurarse buen armamento y acabar con cada enemigo que se lo ponga delante. Para ello se podrá ir personalizando cada arma por el camino, pero eso lo veremos con mayor detalle en el análisis del juego. Lo que sí se conserva es la misma estética, el colorido y el diseño, con toques más "explosivos" para un argumento que nada tiene que ver con situaciones anteriores de la saga.



## ¿Cuántos vienen a jugar?

El modo multijugador va a ser uno de los atractivos del juego. Hemos comentado que habrá modo cooperativo, pero hay que tener en mente partidas que llegan hasta los 4 jugadores en una sola consola si utilizamos un multitap, y hasta 10 personas simultáneas en partidas online a través de Internet en las que la carga de adrenalina será enorme debido a que los modos de juego tienen que ver con perseguir y destruir al enemigo... sea quien sea.

## Usted, ¡quédese quieto!

Una de las incorporaciones que hacen que este Ratchet sea mucho más adulto es que se ha introducido la posibilidad de comunicarnos con un grupo de soldados de apoyo que nos acompaña. A través de un sencillo sistema de órdenes que manejaremos con la cruceta del mando podremos hacer que estos soldados ataquen, defiendan según sea nuestro interés. Con el estilo, muy simplificado, de juegos como el propio «Full Spectrum Warrior».

**Compañía:** Sony **Género:** Acción **Lanzamiento:** Noviembre **Cibercontacto:** www.ratchet-gladiator.com **Plataformas:** PS2 **+ 3 años**

PREVIEW PREVIEW PREVIEW



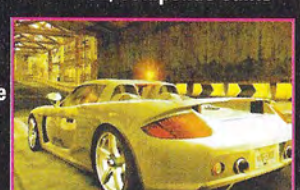
X-MEN LEGENDS II
EL ASCENSO DE APOCALIPSIS
ULTIMATE SPIDER-MAN
Consíguelo ahora en El Corte Inglés
44,90€
39,90€
LOS 4 FANTÁSTICOS
¡Consíguelo ahora en El Corte Inglés
39,90€
Especial Superhéroes
ACTIVISION

# NEED FOR SPEED MOST WANTED

Seguimos a toda mecha con la franquicia más trotona de los últimos años. Menos tunning y más persecución policial y destrozona. Pero, sobre todo, mejores coches, opciones y calles peligrosas. Y en Xbox 360, ni te cuento.

## Gasofa para todos

▶ Literalmente, nadie se va a quedar sin echar unas carreritas en el asfalto más caliente del invierno. Porque esta entrega es multiplataforma cien por cien: portátiles (GBA y la estupenda DS, con su tuneo táctil), móviles, PC, consolas "mayores" clásicas (ojo a la versión PS2, estupendo canto del cisne de la negra de Sony) y, cómo no, novísimas. Empezando por la Xbox 360, cuya alta definición y opciones multijugadoras elevan a otra dimensión el género de carreras. Y concluyendo con la PSP, que incluye modo multijugador on line para dos jugadores, a diferencia de la 128 bits. En fin, que hay gasolina para todos.



## Ficha Técnica

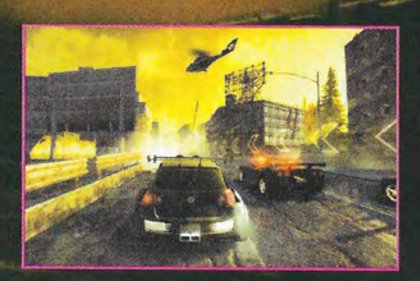
**Compañía**
EA

**Género**
Conducción

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.nfs.com.es







Démosle una vuelta tecnológica al clásico chascarrillo: no hay hortera sin iPod ni fiestas navideñas sin su porción macarra y picarueda de la tuneadísima franquicia «NFS». Oh, no, ¿otra vez con el maqueo a cuestas?, podría pensar el más quisquilloso. Sí, pero no. Porque, dándose cuenta de que la cosa ya huele, EA le da dado un cambio de motor espectacular a la saga, resultando la más underground de las tres últimas, aunque dicha palabra no aparezca en el título. Simpáticos y metalingüistas que son los chicos. Aunque tranquilos, que el mundillo tuneti sigue presente, faltaría más, y encima ampliado con treinta kits de personalización exclusivos (además de los ya presentes en la anterior entrega, con todo lujo de alerones, escapes, pegatas y chorradillas). Pero lo que más chirría y vacila es lo de «Most Wanted» del título: esto es, ser el tipo más buscado de la ciudad, un poco en plan «Hot Pursuit». Solamente así de malotes podremos ir desbloqueando más carros, ganando más pasta, adquiriendo más popularidad y respeto entre los colegas, y ascendiendo una lista negra que más o menos equivale al "rango visual" de títulos antecedentes. Desde luego, este factor le da un acelerón nitroso de categoría a la jugabilidad, ya que tendremos más alicientes, posibilidades y piques para acometer. Aparte, la parrilla de salida está mucho más limpita, con unos modos de juego más organizados y directos, para evitar perderse en el fárrago de las opciones y las fases.

## Hablando de modos...

Aquí tenemos unos cuantos de vuelta al ruedo: por ejemplo, uno de supervivencia en el que tendremos que pasarnos media hora sin que la poli nos pesque, levantando el pie del acelerador y hasta respetando escrupulosamente las señales de tráfico (lástima que alguna gasolinera explosiva o algún dominguero anexo nos chafe el buen comportamiento). Pero quizá el modo más espectacular sea el llamado Coste del Estado, donde habrá que armar una zapatiesta urbana en plan «Burnout» donde destrozaremos el mayor número de mobiliario y semovientes posibles. Lástima que los choques no sean tan espectaculares como en el título mentado o en «L.A. Rush». También los circuitos han gozado de un asfaltado que ni el de la M-30, con tres carreras exclusivas y desbloqueables, una sobredosis de polígonos sedosos, unos efectos lumínicos y detallistas de impresión (ojo a las escenas diurnas, preciosistas y muy realistas). Si a esto le añadimos un ingenioso tuneo grafitero, una banda sonora impecable con cracks como Bullet for my Valentine, Prodigy, DJ Spooky, Dieselboy y compañía, y un modo multijugador de lo más fomentado (sobre todo en Xbox 360, como veremos), la cosa está clara: el pura sangre mejor criado ha llegado de nuevo a la ciudad, y con nuevas tripas. Ojo que galopa y cocea.



Nunca en un juego de conducción habrás disfrutado tanto de los gráficos.











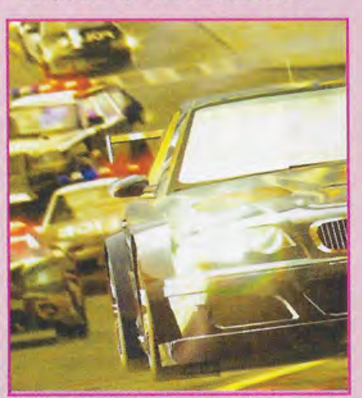
## Cars, cars, cars

**Buena noticia: regresa el espíritu de los supercochazos de la primera etapa de «NFS». Cuidadín con el garaje disponible porque mancha y deslumbra: modelos asilvestrados como los últimos Audi A3, A4 o TT, Mercedes SL y CLK, Dodge Viper, Corvette C6, Pontiac GTO, Lamborghini Muerciélago y Gallardo, Lotus Elite, Mazda RX, Porsche Carrera, Cayman y 911 turbo... y, como sorpresa, un clasicazo inéditos: el Camaro del 67, y el espectacular BMW M3 GTR sólo desbloqueable en la versión online de Xbox. Ah, y también hay un Clio, por si no te sacas del coco el anuncio de las palomitas de maíz.**

## Guía de juego



Conviene tener clarito que la filosofía de la saga ha cambia con esta nueva entrega. No diametralmente pero sí sustancialmente. De momento, el corre que te pillo será una de las prioridades. Mala cosa si intentas jugar al despiste con la poli, ya que ellos tendrán unos bólidos casi tan potentes como el tuyo. Por si acaso, mejor tener el contador de nitro a tope (se recarga solo, sin necesidad de recoger tanques por la acera). Otra posibilidad es ir despacito y con buena letra,



pero la conducción "cívica", no sabemos si con mala idea por parte de los programadores, será bastante más complicada de manejar que la de a todo gas, así que los derrapes y los salto de semáforo son habituales, por lo que la "madera" estará al tanto. En cuanto a otros modos de juego menos persecutorios, conviene recordar que, con los botones laterales, podremos frenar o acelerar fugaz y "sincopadamente", por si hay que ajustar algún obstáculo inesperado. También tendremos botón "speedbreaker" para disfrutar a cámara lenta y casi en plan efecto bala de nuestras mejores acciones y/o galletas en el modo destrozón. En fin, que conviene aprovecharse de la naturaleza arcade y de autos locos para pasar y pisar a fondo.

# PETER JACKSON'S KING KONG

Para despedir el año, nada mejor que darle leña al mono más bestial de la historia. Dos tipos de juego diferentes, unos gráficos asombrosos y una versión Xbox 360 epatante definen esta monada de titulazo




En el número pasado ya empezábamos a oír retumbar sus pasos, pero ahora ya tenemos el pezuño encima: Kong, King Kong ya habita entre nosotros. Ya lo decíamos en la previa, pero lo confirmamos ampliamente: estamos ante una animalada de juego, con un puñadito de mejoras e innovaciones a seguir y una filosofía lúdica que, de una vez por todas, puede reconciliar y encandilar por igual a cinéfilos y jugones. Que por algo se llevó el premio gordo al mejor juego consolero en el E3 2005, algo nada moco de pavo. Para tantear los prodigios de la cosa, no hay más que comprobar su arranque donde, tras una intro que es en realidad el comienzo del tráiler de la peli de Peter Jackson (con Jack Black descubriendo a Naomi Watts tras "distraer" cual Blancanieves una manzana en una frutería ambulante), nos metemos hasta las cachas en la aventura. Más bien calamos, porque, tras ajustar el ángulo de visión, nos encontraremos en una lanchita en dirección a la isla diabólica donde nuestro prota localizará para su próxima peli. Nuestro primer prota, claro, porque ya sabemos que más o menos el setenta por ciento inicial del juego (la faceta de exploración y hasta estrategia, aunque también haya combate, claro) lo guiare-

## Mono verde

▸ Tal es la "sobrada" potencia del juego que, posiblemente, sea el único título disponible absolutamente para todas las plataformas en el mercado (y ya se rumorea su paso a la PS3). Pero la estrella es, cómo no, la versión en Xbox 360, que pudimos disfrutar en pantalla grande durante la presentación de Ubisoft en un cine madrileño. Esto es posible gracias a la alta definición enchufada por la consola, que asegura una rapidez de movimientos y unos FX que "pa qué". Aunque hay que decir que tampoco existen grandes diferencias entre consolas "grandes" o PC, para demostrar la calidad desbordante y





Si de por sí la historia nos sobrecoge, prepárate para manejar a Kong en combates absolutamente impactantes.

## Ficha Tècnica

**Compañía**
UbiSoft

**Género**
Acción/Aventura

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 12 años

**Cibercontacto**
www.kingkonggame.com







mos en primera persona en la piel de Jack Dryscoll mientras que en el resto (puro ataque y acción) voltearemos hacia la tercera persona en la pelambrera de Kong.

### Parque jurásico

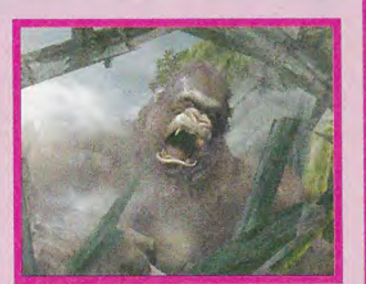
Quien sí estará siempre presente a nuestra vera será la chica de la película, que nos ayudará, junto al resto de la expedición, a ir avanzando por esas junglas de Dios, o más bien del demonio. Los enemigos con que nos toparemos van creciendo en inquina: desde gusanos con mala idea a pterodáctilos, concluyendo con un T-Rex de aúpa. Aparte de las armas que recogeremos (pistolas, fusiles y lanzas, entre otras), tendremos que aprovechar la cadena alimenticia de los bichos: si no podemos a lo bruto con un dino en ayunas, le lanzamos un pinchito moruno con un conejillo jurásico y, mientras se entretiene con el tentenpié, salimos por patas. Aunque, claro está, en la segunda parte habrá que aprovechar la fuerza y el mal yogur del simio, en espectaculares combates a brazo partido que nos dejarán tiesos en el sofá. Ahí el trabajo de modelado, textura y elasticidad aplicado múltiplemente al músculo, movilidad, pelaje y entorno atmosférico es sencillamente genial. Quizá Kong no sea un karateka experto, estaría bueno, pero los combos disponibles bastan para darle una épica a los enfrentamientos fantástica. Y qué decir cuando llega a Nueva York. Para saltársenos las lágrimas. Si a eso le añadimos un sonido fastuoso, un doblaje perfecto y unos extras muy, muy cuidados (ojo a la versión clásica en blanco y negro), estamos ante un gigante de categoría. Bestia, más que bestia.

## De película

▸ Ya se sabe que Peter Jackson se ha involucrado hasta las patillas en este juegazo. Pero no solo eso, sino que el tipo pretende que sea una experiencia completamente "de película". No hay más que ver el formato panorámico 16:9 que gasta de forma natural o el hecho de que no haya barras de vida ni de herramientas ni nada para no estorbar el visionado de la aventura. Vamos, que solo falta que, con cada copia, se reparta un sobrecito de granitos de maíz para hacer palomitas.



## Guía de juego



Por supuesto, antes que nada hay que diferenciar la cara A en primera persona de la B en tercera que ofrece el juego. Así, en su primera parte tendremos que interactuar con nuestro entorno de forma muy sabuesa. En cualquier rincón puede esconderse un ítem, una ayudita o una lanza para prender, quemar hojarasca e ir avanzando niveles. Atención al zoom, que permite acercarnos más a lo que el ojo no ve. Y, aunque la vista es siempre en primera persona, si pulsamos el botón de acción podremos cambiar a la de los otros miembros de la expedición, para aumentar el ángulo de tiro. Un truquito a veces muy útil. En cuanto a la segunda parte, lo primero que hay que hacer es dejar a Ann en el suelo porque no es plan de pelear con un T-Rex con ella en jarras. En plena lucha, comprobaremos que los bichos también tienen su rutina y que si aprovechas las alturas dando brincos monicacos, puedes sacudirles mucho mejor (algo imprescindible si te salen dos o más bestias a la vez). Y ojo a la llave maestra: agarrar las mandíbulas y descoyuntarle el cuello a lo Tarzán entre cocodrilos. Eso sí, cuando veas que la pantalla se va poniendo roja cual sueco en Benidorm, cuidadín porque se aproxima tu final. Por suerte, el juego incluye un "detector de dificultad" por si eres tirando a malo, ponerte las cosas más fáciles. Generoso que es el tío Peter.

PS2/XBOX

# STAR WARS BATTLEFRONT 2

**Que no pare la fanfarria imperial de John Williams, porque la saga galáctica, como el Cid con espada láser, continúa ganando batallas después de finiquitada.** Aunque ésta, más que contienda, era asunto de honor pendiente, ya que la primera entrega del «Battlefront» dejó a algunos fans con la mosca detrás de la oreja por un par de detalles "nimios" (para ellos, gigantescos) que el tío Lucas se dejó en el tintero. Y como no es cosa de defraudar a la plana mayor que ha convertido el invento en un fenómeno de masa, pues ahí van las correcciones: ya podremos manejar a los Jedi a nuestro antojo (incluso a un Yoda letal, aunque cuidadín con su barra de energía y salud, porque una vez aniquilado ya no vuelven) y ya tenemos un sistema de combate fetén y engrasado. Por lo demás, añadir que el andamiaje del juego es prácticamente igual al de su antecesor, con unos mapas calcados, aunque se incluyan nuevas zonas y planetas que quedaban algo desubicados de la última trilogía en una "PeCerización" del juego muy evidente. Así, arrancamos el modo historia unijugador como soldado clon de la división 501 (concretamente, BH 3510), siguiendo los episodios IV, V, VI, desde Naboo a Coruscant, primero del lado Jedi para luego darles matarile en una serie de misiones con objetivos muy bien señaladitos, para no perderse. Hay que decir que la enorme posibilidad de controlar personajes de toda la saga perfectamente "animados", como Han Solo, los ewoks o Boba Fett, es uno de los puntos fuertes de la secuela, así como las mentadas batallas espaciales, simples pero muy divertidas (tranquilos, hay dos tutoriales ad hoc). Varios modos curiosos (cacería, captura de bandera y hasta un wargame tablero) sirve para aumentar y corregir un título ya de por sí potente. ¿Pelín de déjà vu? El negocio es el negocio.

La inmersión en la popular saga galáctica es autenticamente de cine.

## Coopera y vencerás

Dentro de la tónica general "sota, caballo y Yoda", se agradece la rejugabilidad de la tajada online, para muchos el gran atractivo del juego, y si tienes Xbox, enchufa el cooperativo para cuatro en pantalla partida y alucina, vecina. Treinta y dos usuarios para esta consola, veinticuatro para PS2 y muchas horas extra de batalla que se benefician de los más de treinta vehículos (tanques, aeronaves, bípedos camelleros...) y una brillantez y rapidez de escenarios en la que se nota por dónde van los tiros jugones.



¿Quién dijo que «Star Wars» era para héroes solitarios?

## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | 5/6 |
| Jugabilidad | 4/6 |
| Sonido/FX | 5/6 |
| Originalidad | 3/6 |

## Ficha Técnica

**Compañía**
Activision

**Género**
Acción/Aventura

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 12 años

**Intercontacto**
www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii

A FONDO A FONDO A FONDO

# BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

**Menos detalle, más acción, más diversión.**
Lo primero, estamos ante un shooter en primera persona adrenalínico. No es un juego de estrategia, ni un juego de comandos en cooperación, se trata de un shooter clásico al que se le ha dado un toque arcade para hacerlo todavía más frenético. Aproximadamente 20 horas de juego repasando algunos niveles, 20 misiones diferentes, 30 vehículos y 50 armas distintas hacen que tengamos delante un juego que permitirá bastantes variación cada vez que lo juguemos. Nos trasladamos a la "boca del lobo" en medio de una guerra internacional en la que cobran gran importancia, entre otros, los enfrentamientos entre chinos y norteamericanos. Tendremos, en función de la misión, que combatir en uno u otro bando. Con un enfoque que nos muestra la manipulación informativa, parece que hasta los videojuegos empiezan a dar un enfoque social y divulgativo a sus títulos bélicos. Lo más interesante del juego, y que introduce una novedad muy poco vista anteriormente, es la posibilidad de cambiar de personaje dentro de un mismo bando. «Ghost Recon», «Conflict», son ejemplos de juegos que permitían esto, sin embargo aquellos eran juegos de estrategia y en esta ocasión cada vez que cambiemos iremos a un lugar en el que un soldado dispara y es disparado a diestro y siniestro. Con un "efecto multiplataforma" revoloteando en torno al aspecto gráfico del juego, «Battlefield 2» nos muestra unos modelados de los escenarios bastante completos, pero una interactividad algo baja. Por otra parte, sólo afecta cuando eliminamos vehículos o personajes y desaparecen de delante nuestra, cuando a estas alturas ya estamos acostumbrados a que sigan ahí un buen tiempo. No obstante es de esos juegos para coger el mando, abrir bien los ojos y dejarse llevar durante horas de disparos como poseso.



Existe la posibilidad de usar más de una docena de mapas en la acción online.

## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■□□ |
| Jugabilidad | ■■■■■□ |
| Sonido/FX | ■■■■□□ |
| Originalidad | ■■■■□□ |

## Ficha Técnica

**Compañía**
EA

**Género**
Acción/shooter

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 12 años

**Cibercontacto**
www.bfes.ea.com

## Más multijugador

Eso es lo que le habría hecho falta a «Battlefield 2» para convertirse en uno de los juegos más recomendables de estas Navidades. La falta de un modo cooperativo (hubiese sido impresionante a través de Internet), de introducir la funcionalidad de cambiar de personaje al vuelo, y de alguna que otra modalidad más para el modo multijugador online, hacen que se quede un poco corto. Aunque en Xbox hay mucha competencia («Half Life 2», «Doom 3», «Halo 2»,...), es un magnífico shooter para la consola de Sony, por encima de la media.



¿HÉROE O VILLANO?
TÚ DECIDES.
Es un erizo con una historia - ¡Ojalá pudiera recordarla! ¿Ha sido creado para salvar a la Humanidad o para destruirla?
Sólo tú puedes descubrir la verdad.
SHADOW THE HEDGEHOG
Lanzamiento en noviembre
12+
www.pegi.info
XBOX
NINTENDO GAMECUBE.
SONIC TEAM
SEGA
www.sega-europe.com
SEGA, the SEGAlogo and Shadow the Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGACorporation. ©SEGACorporation, 2005. All rights reserved. "PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft, Xbox and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. The Nintendo Gamecube logo is a trademark of Nintendo. ©2005 Nintendo.

TEXTOS: NEXU

PS2/XBOX/GC

# GUN



## DESENFUNDA, FORASTERO

**Disparos, persecuciones a caballo, asaltos al tren, los indios que atacan...así es el Salvaje Oeste**

¿Añoranza de los legendarios westerns de Ford en los que se conquistaban grandes territorios a los pieles rojas a punta de Winchester? ¿O de aquéllos otros en versión desaliñada del pistolero solitario a lo Clint Eastwood, que sólo con pestañear una docena de forajidos caían abatidos como moscas a la salida del saloon? Pues deja la melancolía para la filmoteca, que ya te llegó la hora de desenfundar el revólver bien cargadito de plomo. Porque de emprenderla a tiros, entre indios y vaqueros, va esta aventura jugona con valor de ley. En «Gun», cómo no, encarnas a ese prototipo de héroe tantas veces visto en el cine: valiente, intrépido jinete y rápido como una centella a la hora de disparar. Tus motivaciones son las de hacer justicia y desbaratar el plan de un tirano con pretensiones de hacer llegar su ferrocarril hasta una supuesta ciudad perdida en la que se nada en oro. Destacar que el desarrollo de la historia es impecable de principio a fin y tu inmersión en el pellejo del personaje es total, aunque no dure demasiado el tema (10-12 horas de juego). Y que nadie crea que cruzar el Missouri va a

### Ficha Técnica

**Compañía**
Activision

**Género**
Acción

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 18 años

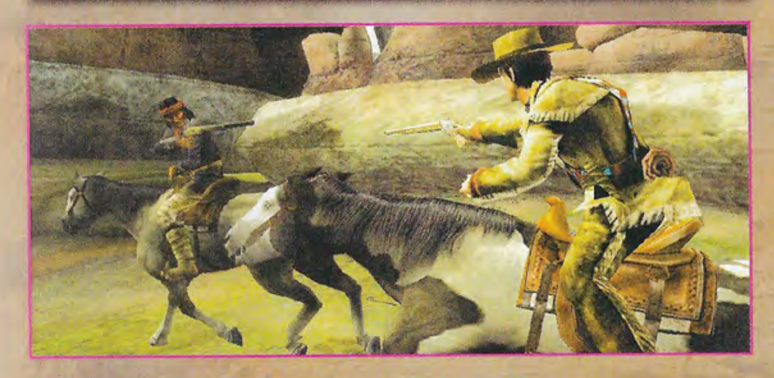
**Cibercontacto**
www.gunthegame.com

### De western clásico

Si algo consigue «Gun» es meternos de lleno en la formidable historia que desarrolla. Las situaciones en la que estamos inmersos en la piel del protagonista, nos retrotrae al mejor western cinematográfico. De hecho el guión está escrito por Randall Jahnson, responsable de la tramas de La máscara del Zorro y The Doors. Otro aspecto afortunado es que el juego no ha sido traducido (está subtitulado), de lo contrario nos perderíamos las voces de actores como Thomas Jane (Colton White), Kris Kristofferson (Ned White) o Ron Perlman (Hoddo Brown). Por otro lado, todo está en función de la jugabilidad y a medida que avanzamos se enriquecen habilidades y armas para que no decaiga el espectáculo en ningún momento.

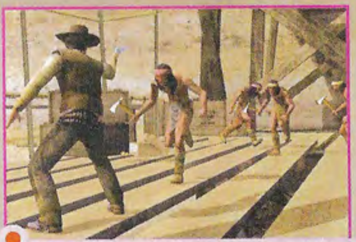
## Cuestión de supervivencia

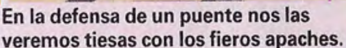
**Si quieres sobrevivir en el Salvaje Oeste tienes que ser el más rápido en disparar. En principio cuentas con poco más que un revólver y un cuchillo, pero luego vas adquiriendo escopetas, rifles, tomahawks y hasta bombas incendiarias. Date cuenta que será habitual verte mezclado en un tiroteo contra bandas de forajidos, subido a un diligencia para defenderla de los indios o combatiendo cuerpo a cuerpo en cualquier momento. Un recurso de excepcional valor es "el tiempo bala", que nos permitirá desenfundar, apuntar al enemigo donde quieras y disparar sin que te tiemble la mano. De eficacia comprobada.**



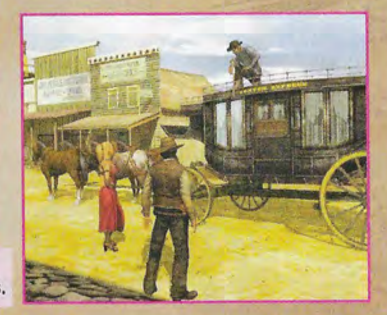








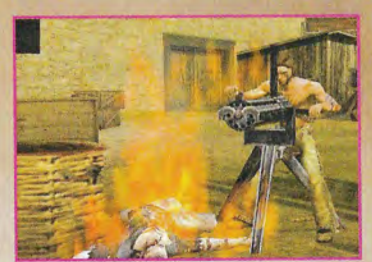
En la defensa de un puente nos las veremos tiesas con los fieros apaches.

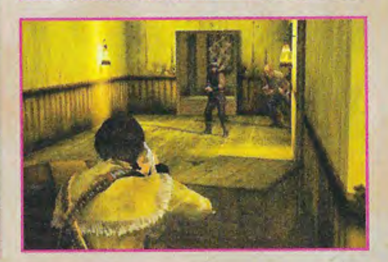




## Valoración





ser una cosa de niños precisamente, estamos inmersos en un ambiente salvaje donde los pantalones cortos están fuera de lugar.

### Genuina acción

La forma de actuar se encadena al argumento a través de una serie de misiones que hay que cumplir, cada cual más intensa y movida, desde asaltar un tren, defender una diligencia o escapar de un fuerte. Pero ni mucho menos son las únicas, hay otras misiones colaterales que son una auténtica delicia hacerlas y fundamentales para ganar pasta y mejorar armas, recuperar salud y comprar objetos, amén de aumentar nuestras habilidades. Así podremos disparar con más precisión (ni decir cuando activamos el recurso de ralentizar el tiempo) en duelos memorables o en una cacería de bisontes, y cabalgar como experto a lomos del mejor amigo del cowboy: el caballo. Vas a flipar galopando mientras protagonizas una persecución, huida o tiroteo. Claro que si buscas otro tipo de emociones, puedes desplumar a tipos de baja estofa echándote una partidita de póker. Eso sí, atente a las consecuencias... ¿Y de los indios, qué? Pues también por ahí que nos encontramos con unos cuantos apaches con malas pulgas, como no podría ser de otra forma en territorio tan hostil. Por cierto, todo una gozada explorar los amplios y fastuosos escenarios hasta más allá de la línea del horizonte, gracias a un poderío gráfico considerable y bajo una banda sonora brillante que rezuma acordes de los típicos westerns. Encima tienes una libertad increíble tipo GTA, mapa en la faltriquera incluido, y cerca de una horita de secuencias de vídeo para familiarizarte aún más con el papel. Así que a calarse el sombrero, subirse al caballo y a pulsar el botón del mando para disparar como un auténtico "gunman". Es hora de imponer tu ley en el Salvaje Oeste.

## Guía de juego



En «Gun» empiezas rápidamente con las armas. Bien es cierto que lo haces disparando a animales salvajes, pero hay que emplearse a fondo para cuando tengas que batirte con otro tipo de "animales". En enfrentamientos contra un nutrido número de enemigos el uso del tiempo bala es básico. Pero también lo es cuando se trata de evitar una situación en escasos segundos, como evitar la voladura de un puente por los



indios. Si lo activas en su momento podrás cepillarte a los pieles rojas que intentan llegar y prender unos barriles de TNT. Pasar a cuchillo a tus enemigos es la mejor opción cuando los tienes ya encima, aunque un poquito antes puedes utilizar el Winchester y, si vienen en pequeño grupo, llevártelos por delante de un solo disparo. Ni que decir tiene que la dinamita es aún más demoledora.
A los comerciantes deberás de acudir para aumentar el arsenal, pero con pasta, claro. Puedes hacer trabajos para conseguir ese dinero e incluso jugártela al póker en un divertido minijuego. Absolutamente recomendable. Por último, manejar el caballo como un experto es imprescindible, sobre todo porque vas a tener que galopar muchas millas y mantener persecuciones y combates a lomos de tu pura sangre. Eso sí, cuídalo bien y dosifica adecuadamente su "turbo" cuando le hinquemos las espuelas para que corra más.

PS2/XBOX/GC

# SHADOW THE HEDGEHOG



**Larga vida al síndrome de Jeckyll y Hyde, que no perdona ni a los héroes videojugueteros.** Que se lo digan al bueno de Sonic, a quien ahora le nace su "pitufo negro" que creía olvidado desde aquel «Sonic Adventure 2». Pues nada de eso, espinete. Porque en esta nueva correría del chaval encarnaremos a su otro yo o superello Shadow, un bicho algo "malaje" que, medio siglo después de la historia de «SA 2», regresa para reiventarse y dar más pistas sobre su naturaleza malasombra. Porque esa es otra de las características del juego: su elasticidad antilineal, que nos permitirá proseguir la historia para detrás o delante y obtener pistas del pasado de Shadow gracias a unas gemas del caos que recolectaremos por el camino. Y, como siempre, menudo caminito nos espera: con más curvas que el calendario Pirelli. Cincuenta misiones y veintitrés niveles tan mareantes como de costumbre (y algo más enfebrecidos). En este contexto, se agradecen las "osadías" que pueden causar rechinar de dientes a los puristas sonicómanos, tales como la inclusión de vehículos o armas muy bien traídas (ese rayo láser o ese espadón que no se lo saltaría ni el príncipe de Persia). Para no dar muchos sobresaltos, los personajes serán viejos conocidos, más otros de nueva camada: Tails, Amy Rose, Knuckles o Rouge. Un modo para dos jugadores a pantalla partida, música ambiental perfecta, el dinamismo gráfico típico de la saga y ese "Dark side" algo puñetero del prota hacen que este ¿shooter? ¿plataformas? sea un buen acelerón para acabar el año. ¿Quién decía que estaba cerca el final de la franquicia?

Corre, trepa, salta, dispara..., con Sonic no hay tiempo para el descanso.

## Valoración

- Gráficos: 5/6
- Jugabilidad: 4/6
- Sonido/FX: 4/6
- Originalidad: 4/6

## Ficha Técnica

- **Compañía**: Sega
- **Género**: Plataformas
- **Lanzamiento**: Noviembre
- **Dirigido a ...**: + 12 años
- **Cibercontacto**: www.sega-europe.com

## En el límite del bien y del mal

Como si de los añorados libros de "Elige tu propia aventura" se tratase, uno de los alicientes del juego es la capacidad de escoger nuestro camino por la línea de la bondad o de la maldad. Así, si vamos de diablillo podremos ganar puntos extras cargándonos árboles, mobiliario o dando metralla a las tropas de G.U.N. Y si optamos por ser santitos, salvaremos al mundo de los planes de Black Arms. Claro que también hay un "ni sí ni no", yendo de neutral suizo y limitándonos a recolectar anillos y cositas, que es lo nuestro de siempre.

TEXTOS: JOTACÉ

PS2/XBOX/GC

# CALL OF DUTY 2

## BIG RED ONE

Parece que la guerra nunca acaba, al menos en nuestras consolas. Esta secuela del aclamado shooter bélico «Call of Duty» ofrece una campaña variadísima llena de momentos emocionantes que te harán ir más allá del deber, aunque a veces echamos en falta mayor libertad de acción.

### Ficha Técnica

**Compañía**
Activision

**Género**
Acción

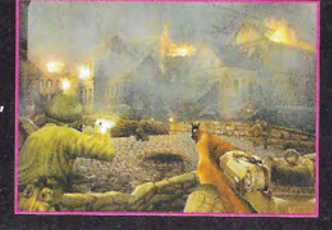
**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 16 años

**Cibercontacto**
www.callofduty.com

### Multijugador en línea

Si bien no hay modos de juego en pantalla dividida (lo que deja a la versión de GameCube sin multijugador alguno), el modo multijugador en línea es de lo más surtido. Con hasta 16 jugadores en liza, dispones del clásico deatmatch, deathmatch en equipo, capturar la bandera y dominación, que consiste en capturar y defender puntos específicos del mapa. Algunos mapas hasta incluyen tanques que, aunque a veces pueden parecen abusivos, pueden contrarrestarse con bazokas o lanzacohetes.



A FONDO A FONDO

En materia de shooters ambientados en la Segunda Guerra Mundial, la serie «Call of Duty» es la que mayor impacto ha tenido entre los jugones. Mas no te confundas, porque esto no es un «Call of Duty» cualquiera, sino un nuevo título que se centra en los combates librados por la Primera División de Infantería del ejército estadounidense (la famosa "Uno Rojo" de la película). Es un juego un tanto más limitado que la magnífica versión de Xbox 360 y PC, pero que de todos modos logra recrear con acierto la intensidad de la guerra.

## Una batalla muy movida

A lo largo de la campaña de 13 misiones, participas en los combates más importantes de la Primera División durante la Segunda Guerra Mundial. Pasarás por Italia, te enfrentarás a los Afrika Corps de Rommel, desembarcarás en Normandía (todo un clásico) y hacia el final del juego incluso llegarás a las mismísimas puertas de la Alemania nazi. Además de feroces combates de infantería, también tendrás la oportunidad de conducir tanques, disparar cañones antiaéreos y dirigir piezas de artillería de gran calibre. Incluso llegas a subir abordo de un bombardero y todo. El armamento personal es muy variado, porque puedes recoger las armas dejadas por el enemigo, y eso supone que el arsenal disponible sea muy extenso. Gracias a un inteligente sistema de puntos de control, la campaña progresa a un ritmo brioso sin comprometer la dificultad, que te hará morder el polvo en numerosas ocasiones.

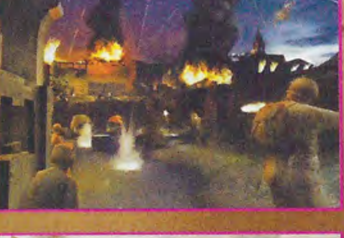
## Batallas a lo grande

Una de las mejores cosas de este shooter es que transmite a la perfección la idea de que no luchas solo. Además de contar con la ayuda de tus compañeros de pelotón, los escenarios a menudo están repletos de acción e incidentes, lo cual da la sensación de que formas parte de una batalla más grande. El espléndido doblaje y las abundantes voces, sumado a los buenos efectos sonoros, hacen que la sensación de inmersión sea total. Las explosiones de los aviones y los tanques son particularmente vistosas, y los oponentes también caen abatidos de forma convincente, dando fe de la letalidad de las armas.

El único problema es que toda esta espectacularidad se ha conseguido a costa de limitarte en gran medida la libertad de movimiento, de modo que no puedes "salirte del guión" y explorar rutas alternativas, sino que tienes que seguir un camino estrictamente programado. ¡Resulta particularmente chocante tener que esperar a que un compañero te abra una puerta para poder seguir avanzando! Pese a esta limitación, «Call of Duty: Big Red One» es un shooter absolutamente espectacular y variado, de gran factura técnica, que en ocasiones parece más una película interactiva que un juego. Quizá el género está ya muy manido, pero éste es el tipo de título por el que vale la pena volver a enrolarse.




No solamente disparas en tierra, también lo harás en el aire.







## Valoración

- Gráficos: ■■■■■□
- Jugabilidad: ■■■■□□
- Sonido/FX: ■■■■■□
- Originalidad: ■■□□□□

## Las carga el diablo

▶ Todas las armas del juego tienen sus peculiaridades y disponen de un modo de disparo con zoom, algo útil para acertar a los objetivos más lejanos (en el caso de los rifles telescópicos, este zoom es de auténtica precisión). Las granadas tienen la interesante opción de demorar su lanzamiento, para que estallen antes, ¡pero si te pasas, corres el peligro de que te exploten en la mano! Como si le hubieras tirado la anilla al enemigo, vamos.

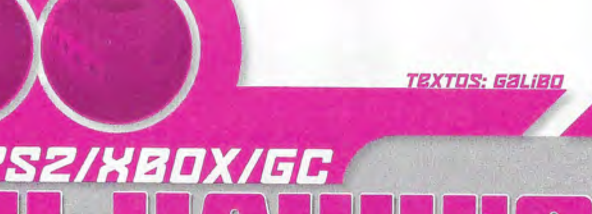
## Guía de juego



Una saga tan consolidada como «Medal of honor» casi no requiere pistas para el perfecto jugón, más bien indicaciones para amoldarnos a la mecánica más espectacular y menos estratégica de esta entrega. Por cierto, tendremos las espaldas cubiertas casi en todo momento gracias a nuestra tropa, más avispada que de costumbre. También hay que considerar la naturaleza oscura y sangrienta de las batallitas. Para muestra, esa escabechina en St. Nazaire



donde podremos disfrutar de la variedad de objetivos y el virtuosismo naval que EA ha imprimido a la acción. Una consideración más: los programadores han ideado el juego como un parque temático, según sus propias palabras, por lo que tendremos que cambiar el chip de otros títulos más de infiltración hacia la diversión sin cuartel aunque con cuartelillo. Así se las gasta una saga en plena evolución y ebullición. Ah, y ojo con elegir cuidadosamente el armamento disponible en cada reto. No vaya a ser que salgas en un desembarco playero con un cuchillito de Albacete...



PS2/XBOX/GC

# TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

**El incansable Tony Hawk repite sus acrobacias y trucos en una nueva edición del juego de skate por antonomasia.** Aunque bueno, en realidad Tony hace tiempo que pasó a un papel secundario para cederle todo el protagonismo a quien de verdad importa: tú. En «American Wasteland», interpretas a un chaval de pueblo que se va a la gran ciudad (Los Ángeles, en este caso) para hacer skate con los grandes. Claro, que la cosa no iba a ser llegar y besar el santo, así que tienes que currártelo para ganarte el respeto de los profesionales y, ya de paso, montar tu propio parque de skate. El modo historia ha dejado de lado las bufonadas de la edición anterior, y ahora es más interesante y creíble. Como empiezas siendo un novato, pues no puedes acceder a todos los trucos desde el principio, sino que los vas aprendiendo poco a poco y añadiéndolos a tu repertorio. Para un veterano puede ser un poco frustrante, pero para los recién llegados a la serie, es una oportunidad única para aprender la mecánica de juego, porque te lo explican todo paso a paso. En todo caso, a los expertos siempre les queda el modo clásico y el multijugador para hacer esos combos imposiblemente largos que tanto les gustan. Técnicamente, los gráficos lucen como nunca con modelos de personajes mejor detallados y animados, y destacan los tiempos de carga invisibles al pasar de una zona a otra. La banda sonora es estupenda, y tiene montones de temas punk, hip-hop y pop. En fin, que es un gran juego para iniciarse en la serie de Tony Hawk y hacerse fan.






Como es habitual en la serie podremos hacer increíbles acrobacias.

## Ficha Técnica

**Compañía**
Activision

**Género**
Deporte/Aventura

**Lanzamiento**
Octubre

**Dirigido a ...**
+ 16 años

**Cibercont**
www.th-american-wasteland.com

## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■■□ |
| Jugabilidad | ■■■■□□ |
| Sonido/FX | ■■■■■□ |
| Originalidad | ■■■■□□ |

## Dale al pedal, Pascual

▸ Además de nuevos trucos (como el Bert Slide), hay una suculenta novedad respecto a ediciones anteriores del juego: ¡puedes montar en bici! Pero ojo, no se trata de un vehículo sin más, el manejo de la bici tiene sus propios trucos y mecánica de control, y hay incluso objetivos específicos para ella. No, si al final va a resultar que lo tuyo no era hacer skate, sino pedalear...




Coste videojuego: 3€. Imp. Ind y Conexión al menú no inc. Consultar precio conexión y disponibilidad para teléfonos en www.vodafone.es/live. © 2005 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved. Based on Prince of Persia© created by Jordan Mechner. Las dos coronas. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.
Vodafone live!
Selecciona
Atrás
SAMSUNG
Samsung ZV10
Disfruta ya mismo, en exclusiva, del videojuego "Príncipe de Persia III. Las dos Coronas" en tu Vodafone live!, y ayuda al Sultán en la emocionante aventura de rescatar a sus siete mujeres, que el malvado Gran Visir mantiene secuestradas.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Juegos
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Prince of Persia
Las dos Coronas
XBOX
PlayStation.2
vodafone

TEXTOS: KRÜME

PS2/XBOX/GC

# HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

**La cuarta entrega de Harry Potter ya está en el cine y en videojuego con una estética más oscura, más adulta y una jugabilidad mucho más profunda..**

Harry Potter y sus compañeros Ron y Hermione se ven metidos en el legendario Torneo de los Tres Magos elegidos por el Cáliz Mágico. Por supuesto, la sombra de Lord Voldemort seguirá planeando durante todo el juego sobre sus cabezas. La ausencia del Quidditch es rápidamente suplida por dragones, tritones y nuevos enemigos.
En esta ocasión hemos dejado un poco de lado muchos de esos puzzles que componían el núcleo de anteriores aventuras y nos metemos de lleno en un juego en el que lo más importante es tener claridad de ideas para utilizar nuestros hechizos. Sobre todo, saber cuándo necesitamos ayuda porque si algo es propio de este «Harry Potter y el Cáliz de Fuego» es la necesidad, no sólo posibilidad, de que cooperemos que nuestros compañeros de aventura para realizar algunos de los conjuros. Para realizar un hechizo en cooperación con otro personaje lo que tendremos que hacer es apuntar a un mismo objetivo, bastará con eso para que los hechizos se combinen y se hagan más poderosos.
Pero el juego también está al combate y éste será continuo sin lugar para pequeñas exploraciones de los escenarios ni nada por el estilo. Lo que sí podremos hacer es volver a alguno de los niveles en los que hayamos dejado alguna cosa sin resolver. En cualquier caso la rejugabilidad del título es total en tanto en cuanto

## Ficha Técnica

**Compañía**
EA

**Género**
Aventura

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 7 años

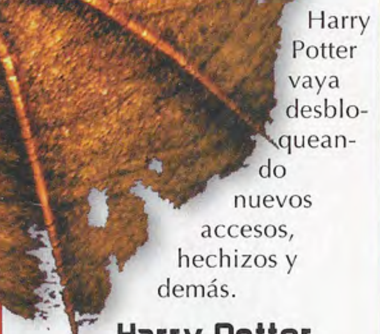
**Cibercontacto**
http://harrypotter.ea.com/hpgof/

## Particularidades portátiles

▶ Las consolas más pequeñas tienen su versión de este «Harry Potter y el Cáliz de Fuego». Desde la versión más simple que podremos jugar en GBA, con muchos menos recursos, pero que sigue llevando el hilo del argumento, hasta la versión de PSP en la que podremos encontrar minijuegos exclusivos y algunas cartas que no encontraremos en ninguna de las otras consolas. Pero si vamos un poco más allá, tendremos que tener en cuenta la posibilidad de que los jugadores cooperen a través de la conexión WiFi de la que se puede disfrutar en la portátil de Sony.

## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | 4/6 |
| Jugabilidad | 4/6 |
| Sonido/FX | 4/6 |
| Originalidad | 5/6 |



Harry Potter vaya desbloqueando nuevos accesos, hechizos y demás.

Los episodios más emocionantes de la película también se vivirán en el juego.

## Harry Potter para mayores

«Harry Potter y el Cáliz de Fuego» muestra una estética mucho más adulta que otros juegos de la serie. El aspecto en que se ve claramente la evolución es en el del combate. Vamos a encontrarnos con escenarios mucho más oscuros y con que los personajes han crecido y se muestran más como los clásicos héroes de videojuego y no tanto como pequeños magos a los que les queda grande la ropa.

Visualmente, esta cuarta entrega ha dado un salto de calidad tremendo que ve su mejor capítulo en las escenas cinemáticas. Para ello han realizado un enorme trabajo de colaboración con la gente de Warner (esos que han hecho la película) para que el resultado sea tan bueno como el que se ha obtenido. Una de las mejoras del juego es un sistema de cartas que servirá para ir redefiniendo los atributos de nuestro personaje a medida que vayamos avanzando en la partida.

Para conseguir cartas lo que tendremos que hacer es completar los objetivos adicionales que se nos van encomendando. La otra posibilidad de hacernos con un buen "mazo" es comprarlas utilizando las judías que vamos recolectando a lo largo de toda la aventura cada vez que eliminamos a un enemigo. Existen un total de 150 cartas diferentes y cada jugador puede armarse con tres cartas distintas para conseguir también tres mejoras diferentes que afectarán a la salud, la magia,...

## Compartir la partida

Una de las grandes novedades en los modos de juego que incluye este título es la posibilidad de jugarlo en un increíble modo cooperativo. La posibilidad afecta a los tres protagonistas de la historia Harry, Herminone y Ron, para realizar hechizos conjuntos. Aunque es una posibilidad que está abierta en el modo de un solo jugador, lo bueno es ponerse de acuerdo con otros dos jugadores para llevarlos a cabo. Por ponerle una pega, la cámara nos jugará alguna mala pasada cuando estemos compartiendo la partida en multijugador, ya que tendremos que avanzar al mismo tiempo. Si uno se queda atascado, los demás se verán perjudicados y no sólo le tendrán que esperar, sino sacarle de alguno de esos atascos...

## Guía de juego



No vas a encontrar grandes complicaciones a la hora de controlar a tus personajes en «Harry Potter y el Cáliz de Fuego». Básicamente los movimientos de los tres (Harry, Ron y Hermione) son los mismos. Para moverte, como en la mayor parte de juegos de acción en tercera persona tendrás que controlar el stcik izquierdo, mientras que el stick derecho te servirá para tener control sobre la cámara. Al ser un juego de acción pura



y dura, cada uno de los cuatro botones principales te activarán un tipo de acción: encantamiento, hechizo, acción o modo Magicus Extremos. En Xbox, que es la versión en la que hemos visto la mayor parte del juego, los botones serán: X para lanzar el encantamiento, A para los hechizos e Y para la acción, mientras que para entrar en el modo Magicus Extremos deberás presionar B. Las pruebas del Torneo de los Tres Magos tendrán controles adicionales. En la primera en la que nos enfrentamos al dragón tendremos que volar y para acelerar presionaremos el gatillo derecho. Lo mismo para la segunda prueba en la que tendremos que liberar a Ron del fondo del mar, para nadar presionaremos gatillo derecho, mientras que los hechizos para esta segunda prueba se activan con el botón A.

PS2/XBOX

# SNIPER ELITE

**Por todos es sabido que la guerra es una cosa muy "chunga", muere gente, casas destrozadas, familias desmembradas...**
Pero de un tiempo a esta parte se ha puesto de moda llevarlas a la pequeña pantalla, y eso es lo que ha hecho Rebellion, transportándonos al Berlín de 1945, con la Segunda Guerra Mundial a punto de terminar con nazis y soviéticos enfrascados en una cruenta batalla que definirá el rumbo de la historia.
Nuestro papel es el de un norteamericano infiltrado entre las líneas enemigas y preparado para cumplir las misiones más complicadas con la única ayuda de su rifle de precisión y su agudeza visual. Y es que cuando hablamos de «Sniper Elite» no nos referimos al tipo de juegos en el que se avanza y se dispara a todo lo que se mueve, aquí se necesita una buena ración de paciencia, grandes dosis de precisión y no menos habilidad con el pad en las manos. El reto que se nos presenta implica reconocer cada palmo de terreno, calcular las variables de cada disparo (gravedad y viento incluidos) y el sigilo. Así pues, una oferta tangencialmente diferente a lo visto en la gran mayoría de los shooters, donde incluso la inteligencia artificial mejora la de algunos de los baluartes del género de acción, haciéndonos sudar verdadera tinta para superar las 28 misiones que componen la aventura principal.
Además, para todos aquellos que se quedan con ganas de más acción tras jugar un papel principal en la finalización de la Segunda Guerra Mundial, quedan los distintos modos multijugador, tanto de manera local, con un modo cooperativo más que interesante, como a través de la red de redes para hasta 8 jugadores en cualquiera de las versiones disponibles.

## Valoración

| Aspecto | Puntuación |
|---|---|
| Gráficos | 4/6 |
| Jugabilidad | 4/6 |
| Sonido/FX | 3/6 |
| Originalidad | 5/6 |

## Ficha Técnica

**Compañía**
Virgin

**Género**
Shooter

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 16 años

**Cibercontacto**
www.virginplay.es

## Bienvenidos a Berlín

Si algo destaca sobre el resto del conjunto eso es la representación de la ciudad de Berlín, que se verá afectada de forma dinámica por nuestras acciones y que sirve de escenario para toda la aventura sin llegar a resultar monótona en absoluto, consiguiendo una ambientación que nos mete de lleno en la "pomada" desde el primer segundo. El resto cumple con solvencia pero sin dejarnos con la boca abierta, sobre todo a estas alturas, con la nueva generación de consolas ya en el mercado.








# PRINCE OF PERSIA
## LAS DOS CORONAS




**Vuelve el héroe. Y no viene solo: su cabreado otro yo nos trae algunos de los mejores combates de la saga. Aunque mejor ir de sigiloso y disfrutar de una Babilonia boquiabiertante. Brochazo de oro y diamantes.**

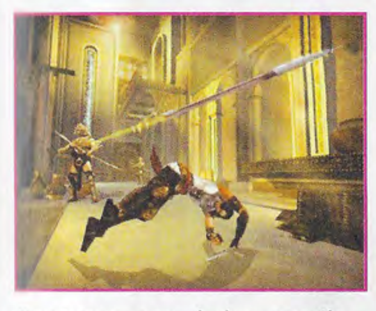
Ya lo decíamos el mes pasado, jugones: el principito ha venido y sí que sabemos cómo ha sido. Y no hay que andarse con chiquitas con esta tercera parte, sobre todo viendo el pequeño fiasco de la anterior, donde convertía a la revolucionaria resurrección de la franquicia en un matamata saja-saja casi, casi del montón. Bueno, no tanto, pero así son los foros fanáticos. Afortunadamente, Ubisoft ha rectificado a tiempo y ha convertido este cerrojazo de la trilogía babilónica en un espectáculo a la altura de las circunstancias, con sus viejas afrentas liquidadas, su princesa Kaileena aleteando la nariz de emoción y hasta con una vuelta a los orígenes que incluye un «mister Hyde» en plan Sonic-Shadow. Que tengo de tó.

### Por partes

Empecemos con el argumento, que retoma los acontecimientos de la anterior entrega y nos planta en una Babilonia en llamas y poblada de todo tipo de demonios y bestias a liquidar. Aquí ya vamos adquiriendo conciencia del revolcón conceptual de la cosa, ya que, en vez de los grumetillos y los esqueletos "burtonianos" del «Guerrero interior», tenemos unos monstruos pardos que en ocasiones nos recuerdan el excelso «God of War». Tela.

**Valoración**

| Aspecto | Puntuación |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■■■ |
| Jugabilidad | ■■■■■□ |
| Sonido/FX | ■■■■□□ |
| Originalidad | ■■■■□□ |



Por suerte, para darles matarile contamos con nuestro otro yo, con mucha más mala leche, ira asesina y con nuevos movimientos y armas (esas cadenas con daga en el filo tan contundentes y vistosas). ¿Cómo encendemos al alter ego? Pues precisamente así, acercándole al fuego, con lo que se le calienta la bilirrubina, se vuelve canoso cual Richard Gere y lleno de cicatrices y empieza "pin-pan-pin-pan" con todo el que se encuentra. Aunque, ¿no decíamos que de acción lo justito? Efectivamente. De hecho, se ha cortado de cuajo el antiguo sistema de luchas continuas para dinamitar la linealidad y, de paso, abrir más vertiente exploradora por las bandas. Esto no quiere decir que se abandone el toque «Tomb Raider» y que se fiche por la escudería «Splinter Cell». Un poquito de cada cosa, por favor. Tampoco existe una libertad absoluta en plan «GTA: Babilonia», pero podremos trazar nuestros propios objetivos según cada fase que tengamos que acometer. Si a eso le añadimos unos ángulos de cámara menos mareantes y más elegantes y una trama envolvente y a veces hechizada según nos acerquemos al desenlace, la cosa está clara: este príncipe ha sido coronado rey jugón en su segunda vida. Mostrad respeto, súbditos. Aunque sin pasarse de peloteo, ¿eh?



## Maravillas babilónicas

**Sin duda, el principal atractivo de «Las dos coronas» es su fabuloso trabajo urbanístico y de diseño de la gloriosa Babilonia. Un prodigio que, según su director de arte Olivier Lleonardi, se inspiró en modelos reales de ciudades como El Cairo, Casablanca (donde Ubisoft llevó a cabo la preproducción) o las medinas de Marrakech. Todo, con una paleta de colores inspirada en la "luz de la época" y una profundidad de campo que se advierte cuando vamos dando piruetas por las almenas y minaretes y demás entorno fabulosamente reproducido. Eso sí, cuidado si sufres vértigo.**

## Ficha Tècnica

**Compañía**
UbiSoft

**Género**
Acción/Aventura

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 16 años

**Cibercontacto**
www.princeofpersiagame.com



Con habilidades acrobáticas evitaremos ser heridos por los enemigos.

Los jefes finales con los que se tiene que enfrentar el Príncipe son de aúpa.

## Estoy hecho un animal

**Por si fuera poca la brutalidad mostrada por el príncipe en su versión "normal", no te quiero ni contar cuando se le enciende la melena y se "sulibeya". Entonces, adquiriremos una serie de movimientos ofensivos especiales como decapitaciones, ahorcamientos, enemigos partidos por la mitad como mantequilla... y el viejo truquito de agarrarse con la cadena a una columna, dar vueltas como una noria y arrasar con el que tengamos por delante. Brutal.**

## Guía de juego



Como ya hemos dicho, en esta aventura olvídate de ser un Bud Spencer con fajín. Más bien, una serpiente sigilosa y letal que, en el menor descuido, le mete un puyazo al enemigo. Así, es muy útil recordar la forma de aniquilación del gran «Manhunt»: por la espalda, sin hacer ruido y directo a la yugular (hasta tendremos una escena cinemática del pobre diablo retorciéndose; sí, la cosa es algo gore, por si aún no os habéis dado cuenta). Eso, teniendo en cuenta que la versatilidad de movimientos es estilo «Tenchu». Y un consejo: aprovecha las sombras, que las hay a patadas y no solo de decoración. También la no linealidad servirá para manipular el tiempo gracias a los poderes especiales del antipríncipe, algo muy aconsejable para los enemigos en tropel. Hay que decir que el sistema de mandos sigue igual de intuitivo que siempre, sin dificultar un ápice la naturaleza combativa del invento (los grandes titanes finales también tienen sus rutinas). Pero, desde luego, donde se parte el bacalao es en la exploración (los puzzles no son muy complicados), y además así podremos pasmarnos con los majestuosos escenarios. Ah, y ojo a los extras, también muy especiales y alguno "de tebeo". Que el broche de oro de la saga no podía ser pólvora mojada.

PS2/XBOX/GC

# MARVEL NEMESIS
## LA REBELIÓN DE LOS IMPERFECTOS



Héroes con un aspecto para deleitar nos introducen en un beat'm up muy "colorido".

**No podemos ocultar que el trabajo artístico que se ha realizado con este juego es espectacular y tanto en los modelados de los personajes,** como en la iluminación e incluso en algo tan importante como es el tema de las animaciones, «Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects» ha conseguido dar en el clavo.
El juego intenta acercarse al género de la lucha, pero será común la confusión entre título de lucha 1 vs 1 o ante un beat-m up. Ni la cantidad de enemigos que nos acechan es suficiente como para decir que pertenece a los beat´m up, ni su inteligecia artificial es lo suficientemente avanzada como para asegurar que lo que tenemos delante es un juego de lucha 1 vs 1.
Si llevamos un rato jugando, notaremos que los controles son buenos, están bien adaptados, pero no cuentan con profundidad más allá de la combinación de puñetazos y patadas. Con aprender los movimientos de uno casi sabremos manejar a cualquiera de los otros personajes. Las excepciones para golpes especiales son realmente escasísimas.
«Marvel Nemesis», tiene un aspecto gráfico envidiable y muchos elementos desbloqueables que iremos liberando a medida que se avance en la partida y que darán acceso a modos de juego más avanzados. La guinda es el juego online. Las versiones de Xbox y PS2 permiten simples, pero adictivas, partidas multijugador a través de Internet. GameCube se ha quedado sin este añadido que le da un poco de aire a un juego. Eso sí cuenta con una historia muy buena de la pluma de un guionista de cómic como es Mark Millar y con la influencia y colaboración de Jae Lee en los diseños.

### Ficha Técnica

**Compañía**
EA

**Género**
Acción

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 16 años

**Cibercontacto**
www.ea.com

### Cara y cruz para las portátiles

Los usuarios de PSP pueden disfrutar de una versión de Marvel Nemesis bastante aceptable y en la que se reproducirá el sistema de juego de PS2, con acción frenética.
La versión de Nintendo DS no aprovecha la cualidad de la doble pantalla, el nivel está muy poco ajustado al target, la mecánica de juego es muy simple y anticuada.
En cuestión de contenidos extras es en lo único que puede estar el usuario de DS equiparado al de PSP.

### Valoración

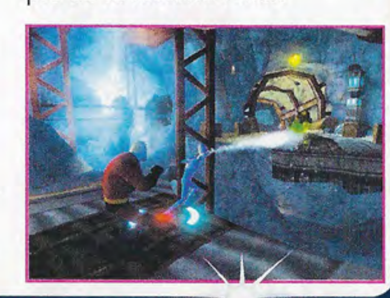
| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■■□ |
| Jugabilidad | ■■■□□□ |
| Sonido/FX | ■■■■□□ |
| Originalidad | ■■□□□□ |


16+
namco
SOULCALIBUR III
DEMASIADOS CONTRINCANTES
PARA TAN POCO TIEMPO.
LA BATALLA FINAL SE ACERCA. Los nuevos guerreros Zasalamel, Setsuka y Tira, te esperan para luchar contigo. Los veteranos Voldo, Raphael y Taki, te esperan para ajustar cuentas. Y si no te convence ninguno de los 18 guerreros, crea tu propio personaje y combate con él en más de seis modos de juego diferentes. Busca las espadas legendarias que te guiarán a lo nunca visto. www.soulcalibur-3.com
PlayStation 2
PlayStation 2
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. SOULCALIBUR™III & ©1995 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD., NAMCO is a registered trademark of Namco Ltd. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Namco Ltd. All rights reserved.

PS2/XBOX/GC

# LOS INCREÍBLES
## LA AMENAZA DEL SOCAVADOR

**Un año después de su estreno, aparece la primera secuela en videojuego de la exitosa película de Pixar.**
En esta ocasión, al contrario de los que ocurrió con el primer videojuego, no podrás manejar a toda la super-familia, sino que tendrás que conformarte con meterte en la piel de Mr. Increíble y su colega de correrías, Frozono. Todo para detener una nueva amenaza que se cierne sobre la ciudad: el Socavador. Un nuevo supervillano al que ya conocimos al final de la entrega cinematográfica y que va armado con una enorme tuneladora.
A lo largo de todo el juego podrás ir cambiando de un personaje a otro en cualquier momento, para utilizar sus habilidades especiales cuando las necesites. Mr. Increíble pone la fuerza bruta y es ideal para destrozar objetos que nos impiden el paso. Frozono, por su parte, se desliza por el hielo, congela a los enemigos y puede crear puentes de hielo para cruzar por lugares imposibles. El juego resulta un poco teledirigido, pensando en los usuarios menos inexpertos, y presenta un código de colores para indicar que héroe hay usar en cada momento.
Pero tener a tu disposición a dos héroes en pantalla te permite enchufar otro mando de control en tu consola y compartir la aventura con un colega. Cada uno utilizará a uno de los personajes y podrás completar todo el modo campaña de forma cooperativa. Aunque hay un gran número de niveles y en ellos se suceden diferentes puzzles y pruebas, el juego consiste en quitarte de en medio a los diferentes enemigos que te salen al paso y destruir diferentes estructuras y objetos. Un título muy adictivo y con ese toque de humor propio de la factoría Pixar.





Durante el juego podrás cambiar de un personaje a otro en cualquier momento.

## Valoración

**Gráficos** ■■■■□□

**Jugabilidad** ■■■■■□

**Sonido/FX** ■■■■□□

**Originalidad** ■■■■□□

## Ficha Técnica

**Compañía**
THQ

**Género**
Plataformas/Acción

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 7 años

**Cibercontacto**
www.thq.com

## Sácale jugo

▸ **Aunque se trata de un juego muy lineal y sencillo, pensado para todos los públicos, esta aventura de los Increíbles guarda varios extras a explotar por los más jugones. El primero de ellos es la posibilidad de ir aumentando las capacidades y podres de nuestro personaje, al más puro estilo de un título de rol. Cumpliendo objetivos en los diferentes niveles alcanzaremos supergolpes para nuestro héroe. Otro extra es ser capaz de encontrar todos los objetos ocultos y cumplir una serie de objetivos adicionales en cada nivel. Esto desbloquea material extra relacionado con el mundo de Los Increíbles.**



# SOUL CALIBUR 3




## Usted no es de aquí..

▸ Zasalamel es un monje egipcio que porta una enorme guadaña. No es tan rápido como otros luchadores, pero su largo alcance y potencia lo compensa. Tira es una ágil moza de aspecto "grunge" que empuña un exótico aro-cuchilla con elegantes movimientos circulares. Por último tenemos a Setsuka, una geisha cuyo parasol oculta una afilada hoja. Estos tres nuevos personajes aportan su propio estilo y personalidad de lucha a la plantilla básica del juego.

## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■■■ |
| Jugabilidad | ■■■■■□ |
| Sonido/FX | ■■■■□□ |
| Originalidad | ■■■■□□ |

**Llega una nueva entrega de esta ilustre serie de lucha, cargada de técnicas, modos de juego y acción de primera clase. ¡Estos sí que son combates espectaculares, y lo demás son zarandajas!**

Una nueva edición de Soul Calibur siempre es motivo de celebración, si bien lamentamos que esta tercera entrega solo esté disponible para PS2 y no para el resto de las plataformas. «Soul Calibur 3» no se desvía demasiado de la exitosa fórmula original, y si bien cuenta con algunos modos de juego y opciones bastante inusuales, donde se hace valer es en su apasionante acción, que es lo que de verdad importa.

El sistema de lucha es sencillo a la par que elegante. Dispones de ataques horizontales y verticales, patadas y guardias. Al combinarlos con los botones de dirección, cada personaje puede realizar todo tipo de técnicas de combate diferentes. ¡Y menudas técnicas! Desde esgrima tradicional a estilos increíblemente exóticos de combate con armas, todos los movimientos están animados con una gracia, fluidez y naturalidad admirables. Cuando dos jugadores expertos se ponen a ello, el intercambio de ataques, contraataques, evasiones y paradas componen una suerte de danza mortal que es bellísima de contemplar. Ciertas técnicas de combate básicas son comunes a todos los personajes, así que puedes alternar de uno a otro sin problemas. Sin embargo, llegar a dominar las estrategias avanzadas de un personaje en concreto requiere dedicación y práctica. Así las cosas, tanto los jugadores casuales como los empedernidos se lo pasarán en grande, cada uno a su nivel.

## Otros modos de juego

Además de los estupendos duelos uno contra uno, dispones de un elaborado modo para un jugador llamado Relatos de Almas en el que sigues la historia del luchador de tu elección, librando combates e incluso tomando pequeñas decisiones que afectan a su destino. Hay otro modo de estrategia en tiempo real denominado Crónicas de la Espada en el que despliegas guerreros configurados por ti para combatir al enemigo y conquistar fortalezas. Ambos son majos y te permiten desbloquear extras con rapidez, pero la verdad es que al final resultan un poco superfluos si los comparas con la gratificación instantánea de los combates uno contra uno. Por desgracia, no hay modo de juego en línea, por lo que los duelos multijugador tendrás que apañártelos en casa con los amigos. Hay, eso sí, un modo Competición Mundial para poner a prueba tu habilidad contra adversarios IA, ya sea en formato torneo o liga, y en la Arena de Almas libras combates con condiciones especiales.

La plantilla de luchadores es tan extensa como en títulos anteriores de la saga y todos tus personajes favoritos cuentan con nuevas técnicas. También hay tres nuevos fichajes bastante interesantes, algo que siempre se agradece en las secuelas de los títulos de lucha. Por último, un editor te permite crear tus propios guerreros, y puedes obtener resultados bastante razonables si le dedicas el tiempo suficiente a explorar sus posibilidades. A medida que avanzas, desbloqueas nuevo contenido para el editor, lo que sumado al resto del contenido extra, supone que pasarán semanas antes de que descubras todo lo que «Soul Calibur 3» tiene que ofrecer. En definitiva, un juego de lucha fenomenal y muy recomendable.





## Ficha Técnica

**Compañía**
Namco

**Género**
Lucha

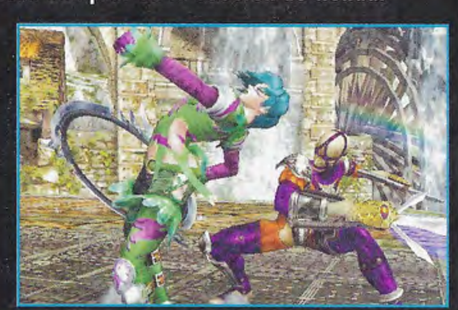
**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 16 años

**Cibercontacto**
www.soulcalibur-3.com

## Otros extras

**Además de nuevos personajes, escenarios e imágenes para el museo, también puedes desbloquear armas, armaduras y otros objetos que luego puedes comprar en la sección de tienda. Cuando eliges personaje, también eliges el arma que quieres que empuñe. Los colores alternativos, en cambio, no hace falta desbloquearlos, sino que puedes modificarlos directamente en el modo de creación de personajes.**



## Guía de juego



Durante el modo historia, tu personaje puede tomar diferentes rutas, lo cual afecta a los enemigos con los que se enfrenta. Al final luchas contra a Abyss, un difícil jefe final, que pone punto final a su historia. Sin embargo, si no usas ninguna continuación y sigues el camino correcto, te encontrarás con un jefe final alternativo, Night Terror. ¡Tendrás que experimentar con las diferentes rutas para encontrarlo!

Si tienes intención de luchar competitivamente, te sugerimos que te dediques con ahínco al modo práctica: ahí podrás desentrañar las claves del personaje que hayas decidido dominar. Sin embargo, ten en cuenta que "leer" los movimientos del adversario es fundamental para contraatacar con efectividad, así que te viene bien analizar a todos los personajes que puedas para saber anticiparte a sus ataques. En este juego, las actitudes ofensivas suelen dar mejores resultados que las defensivas. En vez de quedarte atrás y lanzar ataques puntuales al adversario, intenta lanzarte a por él y meterle un combo bien dañino. Además, ten en cuenta que cualquier estrategia defensiva puede ser desbaratada por un ataque imbloqueable. Si ves venir uno de esos, lo mejor es que trates de interrumpirlo con un ataque rápido, como una patada.



PS2

# L.A. RUSH

**A seguir galopando y cortando el viento contaminado por el asfalto de la gran ciudad, jugón.** Porque los dinamiteros de Midway lanzan a la arena la saga «Rush» lavándole bastante el chasis y el motor. ¿Que antes se llevaba el arcade a bujía partida? Pues ahora la cosa va de montarse una historia de cabo a rabo, como queda bien claro en el escueto menú de inicio: carne o pescado, story o carrerita suelta. Así que no dudamos mucho y pisamos el acelerador argumental, auténtico punto fuerte del juego. Y ahí nos encontramos con un trapicheador de carreras ilegales llamado Trikz al que de la noche a la mañana le birlan la mansión, las chavalas, la honra y los treinta coches chulos, chulos del garaje. Así que a recuperarlos toca a base de retar a carreritas con los más frescos del barrio en plan «Street Racing Syndicate», «Need for Speed» y similares. ¿Original? Digamos que con gracia y chispa. Sobre todo eso, considerando las que saltarán espectacularmente (casi como en «BurnOut») al darnos piñazos contra el embotellado tráfico de L.A., los mobiliarios urbanos, la noria de Santa Mónica y hasta el letrero de Hollywood que podremos destrozar con mucho regusto cinéfilo. Porque ese es uno de los grandes placeres del juego: viajar libremente por lo más granado de la ciudad como South Bay, South Central, Downtown y varios callejones perfectamente recreados. Las misiones, todas «a caballo», nos permitirán desbloquear coches y obtener pasta para tunearlos. También hay puntos de acrobacia para aumentar la hucha. Un GPS nos guiará a través del callejero, aunque es tal la libertad de acción que a través de atajos también podremos llegar al simbolito del dólar. Música trotona, buen modo "pique" bijugador, la poli pisándonos los talones y mucho toque gansta-cool para echar unas carreritas molonas y con fundamento.

## Coches locos

▸ Por supuesto, uno de los mayores atractivos del juego es su imponente garaje de bólidos y cochazos disponibles. Perlas coheteras como el Dogde Magnum reluciente, el Chevy Chevelle del 70 (o los Corvette del 69 y 2000), El Cadillac Escalade, los Impala del 64 y del 59, el maravilloso Cady Eldorado convertible del 71, el inevitable Nissan Skyline y hasta prototipos como el Pontiac Solstice. Eso, sin contar los principales fabricantes de accesorios tunetis como Dayton Wire Wheels, Carbon Creations o Nitrous Express y el legendario taller West Coast Custom (el de "MTV Tunning"). Lástima que las modificaciones sean automáticas y no podamos dar rienda suelta a nuestra creatividad. Eso sí, son la repera.



## Ficha Técnica

**Compañía**
Midway

**Género**
Carreras

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 12 años

**Cibercontacto**
www.midway.com

## Valoración

**Gráficos**
■■■■■□

**Jugabilidad**
■■■■□□

**Sonido/FX**
■■■■■□

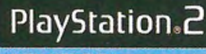
**Originalidad**
■■■□□□



PlayStation®2

# CÁMARA, MOTOR...

# ¡ACCIÓN!







RATCHET HA VUELTO CONVERTIDO EN UNA ESTRELLA DE TV. PERO NO COMO LO HABRÍAS IMAGINADO. OLVÍDATE DE LA PELUQUERÍA, EL MAQUILLAJE Y ESAS CHORRADAS, Y SAL A BATIRTE EN LA ARENA DE COMBATE PARA SALVAR TU VIDA. MILES DE ARMAS NUEVAS, JUEGO COOPERATIVO, MODO ON-LINE Y MÁS ACCIÓN DE LA QUE HAYAS VISTO JAMÁS EN UN PROGRAMA DE TV. RACHET GLADIATOR.

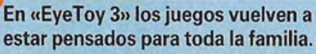



www.rachet-gladiator.com

# EyeToy Play 3

**¿Tenéis bien engrasadas las bielas con el «Kinetic»?** Pues ya más os vale, porque la franquicia "oficial" del fetén invento de Sony ya despacha su tercera entrega, con la temática acostumbrada pero con novedades muy burbujeantes. ¿Cuáles? Pues, "mayormente", los minijuegos, con más detalle e ingenio y, además, "socialmente mejorados". Esto es, el modo multijugador ha afinado extraordinariamente para que puedas echar unas partiditas junto a tres amiguetes de forma más participativa que nunca. Pero, qué diantres, lo mejor y más chulo del juego son sus cincuenta pildoritas virtuales. Como siempre, muy polideportivas y melómanas pero también con algunas "ingeniosidades" estupendas. Véase, por ejemplo, el "salón de belleza" donde podrás cortar, marcar y diseñar afros y cardados como si fueras Ruper o la Mosquera sin que se te queme el secador o se le revolucionen los rulos. O, por ejemplo, esa "instrucción" en la que tendrás que obedecer al sargento de hierro de turno en una tanda de entrenamientos y órdenes de mucha agilidad y marcialidad. Por si creías que te habías librado de la mili, recluta patoso. Pero donde más se corta el bacalao es en la arena polideportiva, donde disfrutaremos de cosas como un juego de voley playa prácticamente 3D con tu cuerpo serrano insertado en plan tabla de planchar, uno de bolos para perder la cabeza, otro de rubgy en el que te sentirás como un melón sin jamón... Y, para no desafianar con otros hits navideños de la casa, una tajada DJ para ser Horacio Pinchadiscos por un día o, si lo tuyo es la clásica, un Von Karajan dirigiendo a tu orquesta. Y con "playrooms" de diseño para que no pierdas ripio. Y nueva camarita plateada con gran angular. Minijugad, malditos.





En «EyeToy 3» los juegos vuelven a estar pensados para toda la familia.















## Valoración

| Valoración | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■□□ |
| Jugabilidad | ■■■■■□ |
| Sonido/FX | ■■■■□□ |
| Originalidad | ■■■■□□ |

## Ficha Técnica

**Compañía**
Sony

**Género**
EyeToy

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.es.playstation.com

## All together

► Siempre que no tengas un minipiso y un microsalón, la diversión de la experiencia EyeToy se multiplica con la opción para cuatro jugones interactivos. Y aquí se lo han currado especialmente. Por ejemplo, con juegos como "Música, maestro", colección de microjuegos espídicos para todos (las rana, el comebolas...), los bolos o "La banda", donde podeis poner a tu mamá tocando el bajo o a la abuela la batería. Y para que todos queden retratados, ojo al nuevo "modo cameo" para poner las caras de tus colegas y tenerlos muy "all together".





ski racing 2006
"HERMINATOR"
VUELA DE NUEVO
Featuring Hermann Maier
Celebra la victoria
o enfurécete con la derrota
Destroza las marcas de
velocidad mundiales
Conoce las pistas oficiales
reproducidas por satélite
PC CD-ROM
ATOMIC
PlayStation 2
JoWooD Productions
Distribuido por
NOBILIS
Ibérica

# BUZZ! EL GRAN CONCURSO MUSICAL

**Cerca de 5.000 preguntas nos sirven para ponernos nerviosos ante la siguiente prueba... ¿recuerdas quién cantaba aquella canción?**

La originalidad es algo de lo que siempre nos alegraremos al abrir un videojuego. Lo vimos en el E3 y nos pareció un juego que podría ser divertido. Pero eso de tener un "buzzer" en la mano y poder pulsarlo cuando creer que tienes la respuesta adecuada es una auténtica descarga de adrenalina, ¡Vade Retro Socom! ¿Quién necesita tener suficiente habilidad al manejar el arma en un shooter o un vehículo en un simulador, cuando cualquiera que coja un mando y sepa un poco de música nos puede pegar una paliza en Buzz? Porque «Buzz» es así, un juego que se acerca a todos los públicos. Para nada hace falta saber qué es una PS2, sólo haber estado al tanto de la música pop-rock de los últimos... mmm... ¿50 años? Sí, Buzz recoge canciones desde 1950 hasta el año 2000. Una recopilación que se convierte en 1.000 canciones diferentes y hasta un total de 5.000 preguntas diferentes. La presentación del juego es muy básica pero efectista. «Buzz» simula ser un concurso televisivo en el que hay un máximo de 4 jugadores (aunque podemos jugar solos). El aire retro del concurso nos lleva al mundo de los concursos norteamericanos o japoneses irremediablemente, con unos concursantes nada convencionales y cada uno con "aires" de algo: el heavy, el roc-





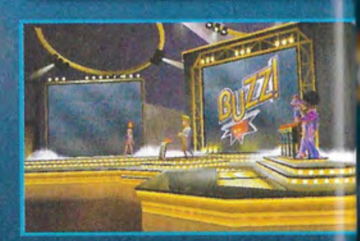


## Ocho rondas musicales

▶ **Acumulador de tiempo.** Nos permite ganar tiempo de respuesta para luego. **Snap.** Para los rápidos. **Offloader.** Vamos enviando las preguntas que menos nos gusten. **Ladrón de puntos.** A costa de nuestras respuestas, los rivales pierden puntos. **El dedo más rápido.** Sobre todo hay que ser rápido. **Look before you leap.** Prima la velocidad pero viene con penalización. **Pasa-turno.** Pasa turno a los otros jugadores y el que no conteste a tiempo pierde. **Tie Breaker.** Al ser una ronda de desempate las preguntas son difíciles. **Buzz Stop.** Se trata de un minijuego sin preguntas.

## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | 4/6 |
| Jugabilidad | 6/6 |
| Sonido/FX | 4/6 |
| Originalidad | 6/6 |






## Ficha Técnica

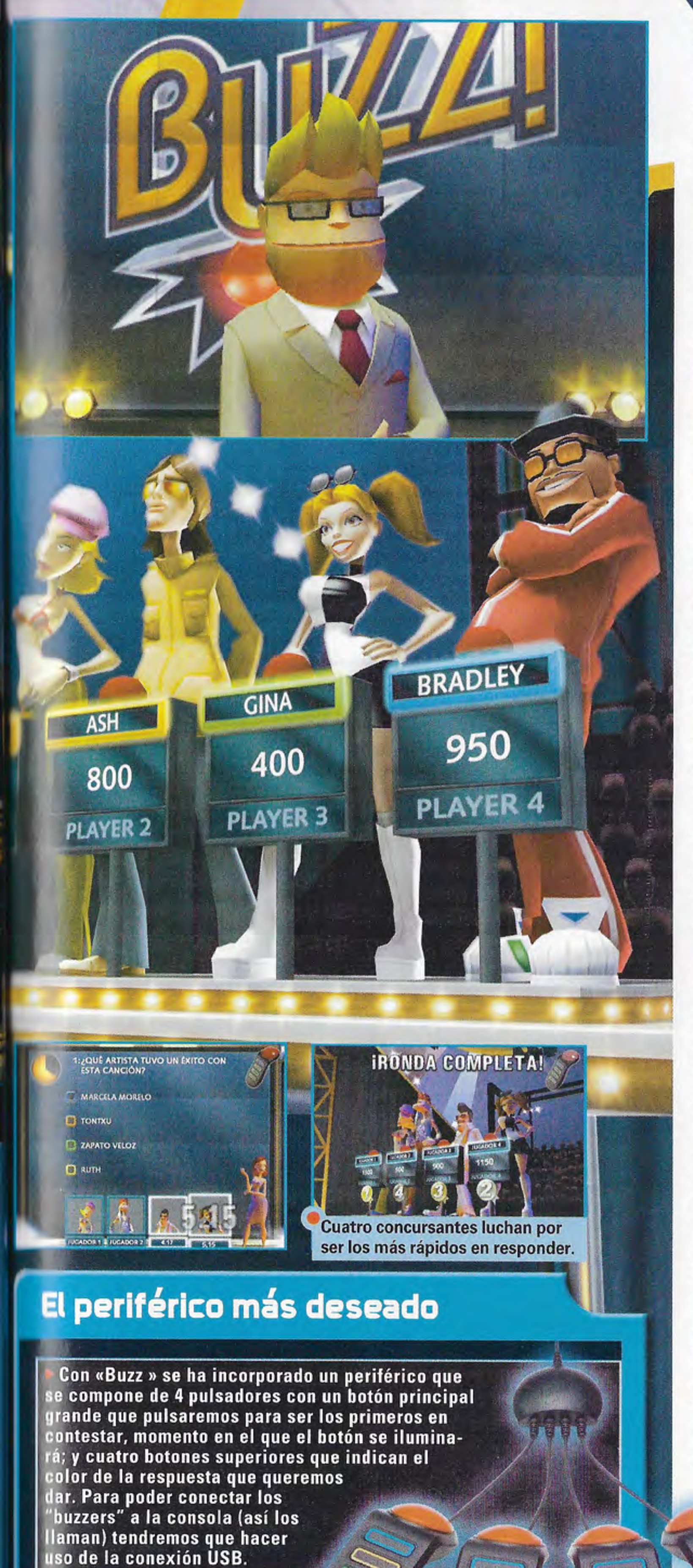
**Compañía**
Sony

**Género**
Concurso-Trivial

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
http://es.playstation.com




Cuatro concursantes luchan por ser los más rápidos en responder.

## El periférico más deseado

Con «Buzz » se ha incorporado un periférico que se compone de 4 pulsadores con un botón principal grande que pulsaremos para ser los primeros en contestar, momento en el que el botón se iluminará; y cuatro botones superiores que indican el color de la respuesta que queremos dar. Para poder conectar los "buzzers" a la consola (así los llaman) tendremos que hacer uso de la conexión USB.

ker, el funky, el break-dancer... La mecánica basa el éxito en plantear preguntas de todo tipo que no son sólo reconocer al intérprete de una canción, sino también completar un trozo de la letra, el año de edición del disco, la discográfica que lo edito, etcétera.

### A nuestro gusto

Además de un modo principal que se divide en 8 rondas (ver cuadro), existe un modo Quickfire Quiz que se limitará a hacer preguntas consecutivas para el jugador más rápido con el pulsador y como límite una puntuación establecida. El modo Quiz Master nos permite estar al mando del concurso para elegir las preguntas y dar los puntos. Pero la verdadera personalización viene cuando podemos decidir en qué tipo de música nos centramos. Una selección inicial nos permite elegir entre música reciente, antigua o toda. Este elemento nos permite eliminar de un plumazo toda la música de los 50, 60 y 70, ya que muchos jugadores no tienen ninguna experiencia musical más allá de Britney Spears. La música siempre suene sola, la letra sólo aparece en texto en la pantalla cuando la pregunta lo requiere... quizá temas legales tengan que ver con este asunto.

### Mejor multijugador

Por supuesto, «Buzz» se puede jugar de forma individual, pero no le llega ni a la suela de los zapatos la diversión que se consigue cuando jugamos contra otros adversarios a los que conocemos y de los que esperamos un tipo u otro de reacción. «Buzz» permite hasta 4 jugadores, tantos como pulsadores trae el periférico que acompaña al título. Para los jugadores más solitarios, Buzz puede ser un auténtico estorbo ya que su carisma está en la competencia humana.

## Guía de juego

Las dos cosas básicas que necesitas perfeccionar para ser un hacha en «Buzz: El Gran Concurso Musical» son tu oído y la velocidad de tus dedos. Aunque podemos darte un par de consejos para mejorar tu paso por el concurso. Fíjate muy bien en los modos de juego. Cada fase del concurso puede tener su propia estrategia para hacerte con puntos. Las primeras fases son bastante inofensivas, sirven para acumular puntos y no suelen restar los fallos. En estas fases tienes que arriesgar. Dale al pulsador muy rápidamente, aunque no estés seguro de la respuesta. Recuerda que aquí no perderás puntos. En las fases de la mitad del programa comienzan las penalizaciones. Aquí tienes que andar rápido pero arriesgando mucho menos. Si metes la pata puedes perder muchos de los puntos acumulados. En las últimas fases del programa llegan podrás robar puntos a tus compañeros, o pasarles preguntas que les restarán mucha puntuación. Aquí es donde tienes que preparar tu estrategia. Envía las preguntas más difíciles a tus rivales más directos, para robarles el mayor número de puntos posibles. Y en las fases de rapidez, del tipo 'Dedo Veloz', ten en cuenta que si quedas el último sin pulsar el botón y los demás fallan en sus reflejos, te quedarás con la pregunta. A veces esta técnica pasiva es la mejor para superar esta fase del programa.

PS2

# SKI RACING 06




La sensación de velocidad en los descensos es de enorme realismo.

**Nieve cual puré de patatas, pistas abarrotás, telesillas para ponértelos de corbata, modelitos estilo teletubbies...** si el noble arte del esquí te supera y solivianta en la vida real, siempre nos quedará la virtual para practicar unos cuantos zigzags con fundamento. Y si encima, JoWood regala unas vacaciones en Kitzbühl o algún paraíso similar (nada que ver con el panorama arriba mentado), como al ganador de las "multiplayer races" del año pasado, miel sobre hojuelas. Como siempre en estos casos, poca originalidad puede pedirse a, seguramente, la franquicia esquiadora por excelencia de temporada a temporada. Por eso ir subiendo el listón tiene su mérito, aunque sea por el camino de las actualizaciones. Véase la posibilidad de retar a un duelo con armas blancas a Hermann Maier, campeón de la última copa del mundo, o a cracks como Daron Rahvles o Kalle Palander. Eso, o poder personalizar a nuestro rookie, eligiendo desde su temperamento en la pista (relajado, agresivo y hasta violento) a las cualidades físicas o la equipación. También puedes escoger a una estrella consagrada, pero como que da menos amor de padre y gusto rolero. Y ya dispuestos y entrenados, a comerse la cosecha de hielo gracias a los cuatro tipos de pruebas disponibles: la "cabra" Downhill, las maratonianas Super G y Slalom gigante y la estupenda Slalom. Además, también tendremos algunos retos y desafíos desperdigados en plan "brinca desde aquí" o "no bajes de 150 km/h durante veinte segundos". Un modo carrera lleno de extras y kits desbloqueables, vista de primera y tercera personas y unos gráficos fenómenos con poco "popping" nos harán sentir unos Paquitos Fernández Ochoa tan ricamente.

## Ficha Técnica

**Compañía**
Nobilis

**Género**
Deporte

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.skiracing2006.com

## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■■□ |
| Jugabilidad | ■■■■□□ |
| Sonido/FX | ■■■■□□ |
| Originalidad | ■■■□□□ |

## Como una flecha

▶ Sin duda, el principal aliciente del juego es su realismo a tumba abierta, gracias a una autenticidad de lo más lograda con el esquí. No hay más que ver los choques que nos pegamos contra las vallas, los derrapes a 160 km/h y esa cara de velocidad terminal conseguida gracias a un sistema vertiginoso parecido al de «Burnout». Si a eso le añadimos unos escenarios supersónicos y un sonido de ventisca que te hiela los tímpanos, pocos podremos mantenernos con la espalda pegada al respaldo del sillón.

PS2

# WITHOUT WARNING

**Juego de acción, de táctica y de coordinación al mismo tiempo, eso es lo que encontraremos en Without Warning.** Se trata de un título lleno de buenas intenciones, innovador y por momentos muy sorprendente. La idea es contar una historia que transcurre a lo largo de 12 horas desde la perspectiva de varios personajes. Como en cada uno de los episodios que se suceden iremos encarnando a alguno de los seis personajes en cuya piel nos meteremos, realizaremos una serie de acciones que requerirán de la coordinación con acciones que realicemos con otro personaje. Aquí empieza el lío, porque esa acción la habremos podido hacer antes, aunque suceda más tarde... o la tendremos que hacer después, aunque represente un instante anterior. Nuestra guía temporal será un reloj omnipresente en pantalla, así como una serie de retransmisiones por radio que indicarán qué debemos ir haciendo. A todo esto, Without Warning nos traslada a un escenario de una enorme tensión, en una planta química tomada por unos terroristas islámicos que pretenden hacerla saltar por los aires. Nosotros nos meteremos en el papel de los tres soldados de élite (explosivos, infiltración y combate) que tendrán como misión atajar a los terroristas, pero también representaremos las historias de tres civiles (un guarda, un cámara de TV y una secretaria) que se han visto atrapados. Lástima que en conjunto la manejabilidad, el sistema de combate y la inteligencia artificial se queden cortos, porque si no podríamos estar hablando de un título redondo. No obstante, el concepto puede llenarnos lo suficiente si somos capaces de meternos en nuestro papel.



### UP&DOWN

▲ La idea de interrelacionar historias, momentos y personajes con el apoyo de un sistema de juego cronológico.

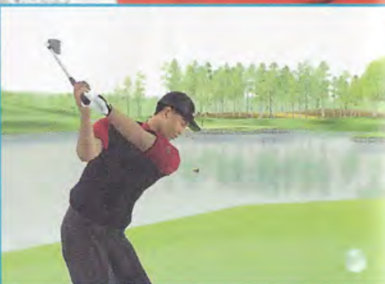
▼ La ejecución de las acciones es ramplona y demasiado previsible para que podamos considerar el juego una obra maestra.

Compañía: Capcom | Género: Acción | Lanzamiento: Octubre | + 16 años

# TIGER WOODS PGA TOUR 06

**Bienvenidos al año del tigre.** Bueno, la verdad es que todos los años son fiesta, porque la franquicia golfística de EA mantiene una tarjeta prácticamente impecable. Aunque, eso sí, la versión del año pasado pecaba de facilita, por lo que ahora la vista se echa un poco más atrás, recreando y ampliando la fetén de hace un par de temporadas. Por eso se ha potenciado y alargado el modo historia, se ha endurecido los controles (cosa que ha soliviantado a muchos), y, sobre todo, se ha aplicado un sistema facial tecnológico para crear al mejor golfista de la historia (o, al menos, al más guaperas). Por lo demás, seguimos con el totalitarismo jugón: quince campeonatos para disputar (once licenciados y el resto de fantasía), entre los que se incluyen novedades como el TPC Sawgrass, el Reflection Bay, el Cog Hill Golf Club, el Pumkin Ridge Golf Club, el Sahalee Country Club y el Doral Golf Resort; otros quince golfistas de primera línea para jugar con ellos o en su contra (aparte de Tiger, Vijay Singh, Chris DiMarco o Mike Weir); un modo online para intercambiar palos tan ricamente y un modo carrera que se alarga hasta los treinta años de dinastía. Si a eso le añadimos un swing más matizado con la inclusión del "shape stick" con el analógico derecho (aunque en los putt la cosa recula), unos gráficos tan bien regados como siempre y la eliminación del molesto sistema "caddy" por una calibración de cámara más automática, el golpe se antoja potente. ¿Qué más da si en el modo leyenda no se han actualizado los mitos? Al fin y al cabo, tampoco hay tantos donde elegir, ¿no?





### UP&DOWN

▲ Mayor nivel de exigencia y mejor editor, sobre todo facial. Actualizaciones puntuales.

▼ Manejo algo durillo, poca interactividad. Modo historia anecdótico.



Compañía: EA | Género: Deporte | Lanzamiento: Octubre | + 3 años


17 VEHÍCULOS TOTALMENTE MODIFICABLES
32 CIRCUITOS
TODOS LOS PERSONAJES DE LA SAGA
12+
www.pegi.info
JAK X
THE KILLER RACING GAME.
www.jakx-game.com
PlayStation 2
JAK X
NAUGHTY DOG

PS2

# STUART LITTLE

**¿Es un mercenario blanco y radiante? ¿Es Solid Snake versión ratonera?** ¿La mascota de los Village People? No, es nuestro pinturero y simpático Stuart Little, que se deja el jersey de los domingos en el armario y se convierte en un héroe todoterreno que lo mismo se disfraza de bombero como de apache, agente de la ley o golfista (el toque dandy, que no se pierda). Después de olisquear la Play gris y la GBA en sus primeras correrías en la gran pantalla, esta tercera entrega, directamente para DVD, nos presenta a Stuart más correveidile y trotón que nunca para ayudar a su hermanito George a que no se frustre su vocación fotera. Así que nuestro amigo tendrá que peinar la Gran Manzana a solas o con su minino colega Bola de Nieve para solventar las variadas misiones a las que se enfrenta, la mayoría de habilidad, picardía y puzzle. Su mejor arma, aparte de su "condición McGyver" que le permite sacar artilugios y herramientas de debajo de las piedras, son sus quince vehículos en el garaje: desde lanchas motoras a helicópteros, pasando por quads, tanques de camuflaje, bicis o, cómo no, su inseparable monopatín (también tiene un bólido clásico bien chulo para los momentos de crisis). Las habilidades del bicho tampoco andan a la zaga, ya que podrá brincar, dar saltos mortales, escabullirse por los rincones y, cómo no, manejar mangueras, arcos o tirachinas. Un infalible ramillete de minijuegos y un look luminoso y dicharachero completan esta nueva aventurilla del ratón más entrañable desde ese otro de las orejas negras de Disney... ¿cómo se llamaba? Para incondicionales.

**UP&DOWN**

Muchos gadgets, movimientos y vehículos. Gráficos como los chorros del oro.

Aunque movidito, el toque infantiloide no se va ni con lejía. Muy egocéntrico.

Compañía: Sony | Género: Aventura | Lanzamiento: Noviembre | + 3 años

# WILD WATER ADRENALINE

**Ahora que es Navidad perfumada, nada mejor que darse unas friegas de Agua Brava para sentirse el más fresco del barrio.** Pero nada de aromaterapia publicitaria, jugón, porque las corrientes líquidas que propone este título (posiblemente el mejor en su género, aunque tampoco debe tener mucha competencia) son epatantes y empapantes. Rafting, kayaking y "descensing" a tumba abierta por unos escenarios naturales que da gloria verlos, aunque sea fugazmente. Desde las junglas neozelandesas a los rápidos leñeros de Canadá, pasando por las aguas nobles francesas o las yanquis. Una variedad realista como pocas (no en vano Salomon da certificado de autenticidad) que lleva en volandas y bandeja a los tres modos de juego disponibles: contrarreloj, slalom (donde podremos diseñar nuestro propio trazado acuático) y experto, un torneo en el que tendremos que poner toda nuestra pericia -y alguna artimaña- en el río para no hundirnos en la miseria. Aparte de un manejo de la embarcación muy parecido "a los de verdad" (eso dicen los expertos, que nosotros somos más bien de secano), se agradece la tajada de customización del juego, gentileza de la marca arriba mentada, claro: vestuario, complementos, lanchas y todo lo imaginable para estar a la última mientras te zambulles eludiendo las rocas vivas y punzantes. En fin, un chute de adrenalina nada aguada donde podremos darle al timón solo o en equipo de cuatro y en el que la tecnología 3D echa (por la borda) el resto para que en cada descenso y derrape casi, casi la consola escupa un chorrito de líquido elemento. Pues eso, agua va.
UP: Espectacular realismo y sensación «mojada» en los descensos a toda pastilla. Muchas posibilidades de edición.




**UP&DOWN**

Espectacular realismo y sensación "mojada" en los descensos a toda pastilla. Muchas posibilidades de edición.

Pocos modos y minijuegos. A veces, pólvora mojada.






Compañía: Nobilis | Género: Deporte | Lanzamiento: Noviembre | + 3 años



TONOVOCES
envía un mensaje con POL71 + un espacio + código al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87
77786 Que pasa neeeeeeeeeng! El Neng
78102 Subidón subidón! El neng
Bájate al móvil las mejores frases de tus personajes favoritos y úsalos como tonos de llamada... ¡¡¡TU MÓVIL HABLARÁ!!!
NUEVAS TONOVOCES
78683 Jabalí enfadado Jabalí
78494 Doctor Maligno
78495 Aqui no hay quien viva Emilio
78491 Franco desde la tumba Franco
las tonovoces más pedidas
top
77258 Coge el puto telefono cabron!
77762 Como el luisma no se entera Luisma (Aída)
78186 Torrente presentando Torrente 3 Torrente
77281 Cogelo que es tu camello Torrente
77325 Nos hacemos unas pajillas Torrente
77251 Mensajeeeeeeeeeee Sms
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo Divertido
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
77166 Doctor Maligno Austin Powers
77194 Aquí llega torrente Torrente
77269 Chiñita ven aquí Torrente
78273 Tienes un mensaje no puede ser! Chiquito
78187 Es la hora de un briconsejo Bricomania
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde
77593 Chaval coge el telefono Torrente
77279 Risa bebe Divertido
77435 Oooo te cojo el telefono Superpija
77223 Formula 1
77143 Descuelga cobarde Chiquito de la calzada
77066 Gemidos
77896 Coge el telefono que me llevan preso gitano
77650 Cecco policial Gracioso
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos Barragan
risita Cuñaaaaao El Risitas
77116 R2D2 Star Wars
77224 El bueno, el malo y el feo
77483 Gallina imitando Formula 1 Divertido
77259 Esta sonando mi telefono
77196 Tienes un mensaje nuevo Frase
77253 Soy el puto movil Movil
77117 Musica del No-do
77005 Sonido THX
77121 Es tu jefe no lo cojas Frase
77105 Toque militar
77437 Cogelo de una puta vez Barragan
77485 Carabirubi El Fari
77639 ir para nada es tonteria.. Cruz y raya
77450 Coge el telefoooooo Pedro Reyes
77002 Grito de Tarzan
Españoles Franco ha muerto Frase
Torrente Imitación
Teléfono antiguo
Por dios trata de cogerlo Luis Moya
Que poderío tengo en el coño Carmen de Mairena
Carcajada Hombre riendo
Que soy el telefono cogerme! Divertido
Coge el telefono que esta sonando Pantoja de P.
Bebe graciosa
Uuu que es eto? Mensaje nuevo gitano
Que alguien me coja! Frase
Sirena de policia
Darth Vader Star Wars
77257 Manolo cabeza webo Manolo cabeza webo
77045 Harley Davidson
77787 El Luisma? no aquí no es...to equivocasma
77407 Descuelga el telefono cuñaaaoooo Risitas
77151 Imitando sonido movil
77000 20th Century Fox
boris Boris Imitación
pocholo Pocholo Imitación
77222 Pedos y eruptos Divertido
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas Los Yoyas
77334 Grito de Tarzan Tarzan
77888 El Barcelona vuelve a ser campeón Butanito
77252 Septimo de caballeria Toque de corneta
77636 Es increible que te suene el móvil Bisbal
77254 Si suena pues me coges... Movil
77115 Estoy a punto de correrme...
78102 El neng Subidón subidón!
77188 Arranca llevo manos libres! Frase
77420 Trata de arrancarlo Carlos Luis Moya
77895 Esta sonando el monomovil payo! El gitano
77481 Coge ya el móvil! Paleto
77421 Arrás aprieta tecla 1 arrás Luis Moya
77254 Ya tia va Shin Chan
77470 Pájaro loco Risa
77642 El telefono es mi tesoro Gollum
77422 Te llama una tia cojonudísima Papuchi
77838 Pistola 9 mm
77451 Soy yo el movil! Pedro Reyes
77047 Sirena de barco
cristal Cristal que se rompe
papuchi Papuchi Imitación
77264 24 - Serie CTU Telefono
77016 Codigo morse
ANIMALES
77217 Gatito
77113 Rana
77064 Caballo relinchando
77098 Perro gruñendo
77063 Burro
77068 Chimpance excitado
77114 Vacas
77093 Lobo
77074 Gallo cacareando
77077 Gato enfadado
77078 Gato maullando
77075 Gallo
77062 Buho
77065 Caballo
77090 Tigre
77079 Gato ronronea
77066 Cerdo
77221 Mosquito
77201 Risa malvada 3
77102 Ruidos de jungla
77096 Leon rugiendo
77099 Lobo 2
77076 Galope de caballo
77088 Jaguar
77094 Lobo triste
77110 Vaca 2
77106 Cazando al pavo
77095 Insectos volando
77111 Lobo 4
77108 Lobo 3
operación TRIUNFO sonidos reales
Envía OT67 + espacio + código al 7494
4110 ESPALDAS MOJADAS VICTOR
4111 SUNNY SERGIO RIVERO
4112 LENTO IDAIRA
4113 LA VIE EN ROSE SORAYA
4114 AL MENOS AHORA FRAN DIEU
4115 MAMMA MIA (MEDLEY) OT 2005
4116 I COULD HAVE DANCED ALL NIGHT VICTOR
4117 RECUERDOS FRAN DIEU
4118 (OY NO ME PUEDO LEVANTAR (MEDLEY) OT 2005
4119 SANDY SERGIO RIVERO
4120 DANCING QUEEN
4121 MEIN HERR SORAYA
4122 ES MAS QUE AMOR IDAIRA REYES
4123 GREASE (MEGAMIX) OT 2005
4124 NO LLORES POR MI ARGENTINA IDAIRA
4125 NIGHT FEVER GUILLERMO MARTIN
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES
Atención al cliente (10-17 h) 902 01 01 27
POLIEXITOS
envía un mensaje con TONOS79 + un espacio + código al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87
busca politonos
envia TONOS79 + espacio + algo que identifique ej: TONOS79 85302
TOP 20
NUEVOS
83731 metal Gear Solid 2
84724 El bueno, el malo y el feo
84362 Champions League
85578 Magic Alonso
84539 Axel F
83555 Popcorn
83754 Kingdom Hearts
84067 El Exorcista
84064 Darth Vader M imperial
82172 Barcelona
80125 Mortal Kombat
85629 Gasolina
85117 Nada Ha un error
83737 Dragon Ball Z
83658 Star Wars
84440 El señor de los anillos
85317 Kill Bill - Silbido
84976 American idol
85378 ¡Qué pasa neng!
85508 Pasión de gavilanes
85947 Vacaciones
85946 Still standing
85948 El paso del trueno
85949 Que me quemo yo
85950 No tengo plata
85951 Maimbe danda
85952 Siéntelo
85953 Ansiedad
85893 Happy children
85898 Tonta
85943 Madre
85837 Somos nubes blancas
85818 Hazme una caricia
85862 A puro movimiento
85888 Yo quisiera
85890 Amazing grace
85891 La leyenda del hada y el mago
85892 Angelito
85819 No juegues con mi alma
85820 Yo lo que quiero
85864 Mirame
85866 Can can
CINE Y TV
DISCO
80143 La Pantera rosa
84759 Gladiator
83803 Fraggle Rock
80017 Mision imposible
84231 Bar coyote
85894 Popcorn - Anuncio Clio
85529 el último mohicano
84207 El Padrino
85040 Sexo en Nueva York
80096 Pulp Fiction
85545 Amarte así - Frijolito
80108 Benny Hill
84044 Rocky
84560 Curro Jimenez
80498 El fantasma de la opera
83834 La abeja maya
84025 Los Simpsons
85441 Verano azul
85219 Volkswagen Golf
80194 Dirty Dancing Time of Life
83687 This is halloween
84092 Rasca y pica
83698 La familla Munster
80174 Expediente X
80048 El cocheche fantastico
80065 Friends
84957 CSI Las Vegas
80074 El equipo A
84233 La historia interminable
84066 Vals de Amelie
84895 Anuncio Siemens
83838 Negrito del Colacao
85288 Four to the floor
85212 The world is mine
85172 The sound of S Francisco
85188 Hey boy, hey girl
84973 Call on me
84605 Shin chan dance
85562 El Neng
85552 Precious
85556 Pinocchio
ESPAÑOLAS
85290 La camisa negra
85302 La tortura
85351 Zapatillas
85245 Días de verano
85514 Te regalo
82335 Noches de bohemia
85342 Devuélveme la vida
82652 Fiesta Pagana
84997 Valió la pena
85303 Caminando por la vida
85495 Te haría una casita
85416 Pokito a poko
82247 Cannabis
85265 Esto es pa ti
85503 So payaso
FUTBOL
83808 Himno de España
83188 Real Madrid
83123 Athletic De Bilbao
82124 Atletico De Madrid
84094 Himno de riego
84494 La internacional
82190 Betis
84932 Real Sociedad
83258 Sevilla F.C.
84487 We are the champions
82897 Real Zaragoza
82742 Mallorca
84793 A por ellos
83477 Himno de Valencia
VIDEOJUEGOS
83705 Final Fantasy
83725 Zelda
83738 Metal Gear Solid
83750 Super Mario Brothers
83732 Mortal Kombat
83733 Resident Evil 2
83753 Sonic The Hedgehog
83755 Tetris
83714 Street Fighter
83711 Super Mario 1
83755 Ghouls and goblins
83734 Super Mario 2
83757 Sonic The Hedgehog
83715 Sonic The Hedgehog
83707 Gran Turismo
83708 Resident Evil
83700 Crash Bandicoot Warped
83756 Worms
83726 F-Zerox
MANGA
84329 Mazinger Z
84320 Aeris
84289 Zankoku na tenshi no thesis
84290 To Zanarkand
84295 Hikari
84251 Heart of the sword
84330 1/3 no Junjou na Kanjou
84278 Head cha la
FOTOFONDOS
envía un mensaje con WAP46 + un espacio + código al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87
TOP FONDOS
45534 36455 39255 45493 41084 36264
42813 45492 37489 35559 36170 45593
45577 45605 45578 45494 36019
¿cómo quieres al Neng?
código formato
43129 animado
43130 en foto
NUEVOS FONDOS
46412 46411 46414 46417 46418 46421 46422
46420 46423 46428 46415 46416 46410 46413
40396 40398
45633 45634 45635 36021 36648 39095 45639
MENUS PARA MOVILES
Coches - 2223
Carreras - 2114
Bebés - 2225
Exótico - 2117
Osos - 2122
Duende travieso - 2120
Bruja - 2116
Flores - 2594
Helados - 2125
GalaxiA - 2121
Perros - 2113
Gatos - 2264
Delfines - 2131
2607
PARA QUE TENGAS A LA VISTA LO QUE + TE GUSTA
¡¡¡PERSONALIZA TU MÓVIL!!!
ENVIA MENU75 + ESPACIO + CÓDIGO TEMA AL 7494
(ej. MENU75 2223 si quieres llenar tu móvil de coches de carreras)
JUEGOS JAVA
envía un mensaje con JUEGOS17 + un espacio + código al 7494
O LLAMA AL 806 52 60 83
LOS MAS PEDIDOS
¿Quieres ser Millonario? 1836 1860
1410 Tragacocos
1565 Jordan Uncovered
1263 Invaders
1323 Blocks 2
1661 Tragacocos Deluxe
1418 New York Nights
2074 Sudoku
1272 Blocks
1511 Siberian Strike
1503 Solitaire
1717 Paul Tracy Kart
1267 Strip Poker I
1780 Millonario
1230 Ducati Extreme
1714 Bubble Gun
1581 ACB
1633 Adidas All Star Football
2505 Real F1 All Stars
1321 Asphalt Urban GT
1227 Supersimon
1505 Gem Jam
1301 Prince of Persia
1423 La Guerra de los Mundos
1603 King of Troy
1237 Ultimate Spiderman
1562 Port Royale 2
1238 Sex Bomb
2506 Real Soccer 2004
1953 Kamasutra
2231 Surprise! Jelly
1422 Platinum Solitaire
1090 Real Football 2004
1421 Football Trivia
1868 Pretty Woman
1424 Medieval Combat
1218 Rayman 3
1281 Prince of Persia
1251 Bimm
1865 Sr. y Sra. Smith
1270 Strip Poker II
2199 The Cook
1238 Fantastic 4
TOP
2076 1425 1574 2231
1324 1604 1704 1714
1350 1323 2052 2053
MARVEL ACTIVISION
TAMAGOCHIS PARA MÓVIL
PANDAGOCHI
envia PET87 + espacio + 1545 al 5477
PERRITOGOCHI
envia PET87 + espacio + 1546 al 5477
PANDA es la mascota ideal para bajar a tu movil y darle mimos. Necesita mucho amor, así que mantenle contento y sano dándole de comer y jugando con el. Si está feliz te vestirá y jugará contigo. Pero ten cuidado: no le descuides...
Como una mascota de verdad pero no tan sucio, con el perrito Cuky podrás jugar desde tu móvil. Manten su tazon de alimentos lleno y asegurate que anda mucho para que este contento y sano.

"SIN DUDA, UNA OBRA MAESTRA".
96/100
-HOBBY CONSOLAS

"EL MEJOR JUEGO DE PSP LLEGA CON EL SELLO DE GTA".
9.5/10
-PLAYSTATION®2 REVISTA OFICIAL

"SE ACABARON LAS EXCUSAS PARA NO TENER PSP".
9/10
-PLAY2MANÍA

"EL MEJOR JUEGO DE PSP".
10/10
-PSM2

"EL MOTIVO PARA COMPRARTE UNA PSP SI AÚN NO LO HAS HECHO".
-EL PAÍS, SUPLEMENTO EP3

"EL JUEGO QUE HARÁ GRANDE TU PORTÁTIL PSP".
-MEGACONSOLAS





PSP™






# GTA LIBERTY CITY STORIES

**Tras un mes de retraso en su lanzamiento, por fin puedes disfrutar del primer título de la famosa saga de Rockstar para la portátil de Sony. El juego que hará grande tu portátil PSP.**

Si estabas esperando un juego para animarte a hacerte con una PSP, creo que ha llegado el momento. La polémica y siempre popular saga Grand Theft Auto ha desembarcado en la portátil de Sony con un título a la altura de la licencia. «Liberty City Stories» merece ser considerado el sexto capítulo de la saga, ya que su aspecto y desarrollo nada tiene que envidiar a las versiones de las "consolas grandes". Además, esta nueva entrega incluye el primer modo multijugador del universo GTA. Este nuevo episodio te devolverá a Liberty City, la peculiar 'Nueva York' de Rockstar, y te meterá en la piel de Toni Cipriani, al que ya conocimos en GTA III. El juego transcurre en el año 1998, justo cuando Toni vuelve a Liberty City tras haber pasado una temporada alejado de ésta. Una manera de calmar los ánimos tras haber liquidado a un jefe mafioso de una familia rival. Este GTA se aleja un poco de las batallas entre bandas callejeras que vivimos en anteriores entregas y se centra en el mundo del hampa. Toni se convierte en la mano derecha de Don Leone, el capo más poderoso de Liberty City.
A las órdenes de la familia Leone, el modo historia del juego te llevará a cumplir un buen número de misiones al más puro estilo GTA: conduce hasta algún

## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■■□ |
| Jugabilidad | ■■■■■□ |
| Sonido/FX | ■■■■■□ |
| Originalidad | ■■■■■□ |

## Diversión multijugador

«Liberty City Stories» pasará a la historia de GTA por ser el primer título que incluye un modo multijugador. El juego permite partidas inalámbricas de hasta 6 jugadores y todos los modos clásicos como deathmatch, capturar la bandera o el rey de la colina. Avanzando en el modo historia, conseguirás ir desbloqueando hasta 60 personajes diferentes para encarnar en estas refriegas multijugador. Las partidas se desarrollan en medio de la ciudad, con tráfico real y con peatones por todas partes, pero sin que acuda nunca la molesta policía. Seis jugadores es el número perfecto para disfrutar en los diferentes mapas, ya que resultan demasiado grandes para partidas de dos o tres jugadores.











## Ficha Técnica

**Compañía**
Take 2

**Género**
Acción

**Lanzamiento**
Diciembre

**Dirigido a ...**
+ 18 años

**Cibercontacto**
www.libertycitystories-eljuego.com




Como es habitual en GTA, tendremos plena libertad de movimiento.

## La banda sonora de tu vida

Como no podía ser de otra manera, los chicos de Rockstar se han preocupado mucho en trabajar sobre la banda sonora del juego, y han incluido las ya típicas emisoras de radio que podrás escuchar cuando subas en los diferentes vehículos. Cada una de estas emisoras estará conducida por un locutor y son una muestra de las diferentes músicas que se escuchaban a finales de los años 90. También puedes escuchar canciones directamente desde tu Memory Stick, pero éstas tienen que haber sido extraídas de CD´s originales y grabadas a la memoria con una aplicación proporcionada por Rockstar y que puede descargarse de la web oficial.

punto de la ciudad para recoger a alguien, da un escarmiento a algún tipo, vuela por los aires algún negocio que no paga la tasa de protección, etc. Y es que lo que prima es la acción espectacular, sin límites ni descanso. Las misiones son en general bastante fáciles y no demasiado profundas. Resolverlas todas te puede llevar unas 10 horas, aunque si sólo te dedicas a resolver estas misiones principales no habrás aprovechado ni el 40% del juego. Como en todo GTA, hay un buen número de misiones secundarias y extras escondidos que harán que disfrutes mucho más del juego. Puedes hacer de taxista, repartidor de pizza, conductor de ambulancia…

### Una ciudad para ti

El aspecto gráfico de «Liberty City Stories» viene a ser una versión mejorada de «GTA III». Estamos en la misma ciudad donde se desarrollaba aquel, pero los chicos de Rockstar la han modificado mucho, para que de la impresión de que nos encontramos tres años antes de lo ocurrido en la tercera entrega. Si jugaste a aquel título reconocerás muchas zonas de la ciudad, que aquí están construyéndose, por ejemplo. El motor gráfico de «GTA III» se le ha modificado para adaptarlo a la PSP y se le han añadido un buen número de mejoras, como el humo de los tubos de escape o los reflejos en la carrocería de los vehículos. Como en todo juego GTA que se precie, los vehículos son los verdaderos protagonistas. De nuevo tienes una ciudad entera para ti donde podrás tomar prestado cualquier vehículo. La variedad de éstos es muy similar a la conseguida en «San Andreas», incluyendo las motocicletas, lanchas o helicópteros. En cuanto a la acción, hay que destacar el útil sistema de apuntado automático, que te ayudará mucho para controlar la puntería de Toni Cipriani en los habituales tiroteos del juego. Vamos, un GTA en toda regla para que sea el juego más explosivo que puedes disfrutar en PSP.

## Guía de juego

Lo primero que te recomendamos para no salir maltrecho de las calles de Liberty City es que actives el sistema de blanco automático. Cuando acumules unas cuantas horas de juego puedes intentar probar suerte con el modo manual, pero ya te adelantamos que es bastante duro. Otra recomendación es que andes atento al mapa del juego, y no sólo para saber hacia dónde debes dirigirte para cumplir una misión, sino para encontrar las diferentes armas, municiones, escudo e ítems de energía que te ayudarán a sobrevivir. También tienes que estar atento para buscar los más de 100 objetos extras que se encuentran repartidos por las calles de la ciudad.
En caso de enfrentarte en algún punto de la ciudad a un complejo tiroteo lleno de enemigos, una buena idea es conseguir hacerse con un rifle francotirador. Luego, puedes preparar tu entrada triunfal en la escena apostándote en la azotea de un edifico cercano y eliminando a unos cuantos enemigos desde lejos. Aunque tengas el sistema de blanco automático activado, la presencia de varios enemigos cargando sobre ti puede ser mortal, ya que los movimientos de nuestro personaje son bastante lentos.
Lástima que el juego no permita grabar la partida en medio de una misión. Esto, para una partida rápida en el autobús puede resultar una lata, por lo que te recomendamos que dejes el juego en pausa. Así se activará el modo en espera de PSP y, cuando llegues a casa, podrás seguir flipando con el juego donde lo dejaste.



PSP

# PRO EVOLUTION SOCCER 5

**Con más expectación palpitante que la puesta de largo de algún galáctico esperábamos la puesta de corto de su alteza «PES».** Y eso que los juegos futboleros suelen perder bastante con el achique de espacios, salvo raras excepciones como aquel «FIFA» en N-Gage o, sin ir más lejos, ciertas versiones en GBA de la franquicia que nos ocupa. Sin embargo, estos cambios obligados por el guión no justifican la escabechina que Konami ha perpetrado con la joya de su corona. Sentimos empezar con lo negativo, pero al menos dejamos lo fetén para el final, para no dar la puntilla: ¿por qué eliminar el modo Master League, el más adictivo, profundo y bien pensado de toda la serie, y también el modo Copa, aunque se haya dejado el Liga más largo que un día sin pan, aunque, eso sí, completísimo con todos los equipos de Inglaterra, Holanda, Francia, Alemania, Italia y España? ¿Es suficiente excusa el formato panorámico para eliminar las cámaras "amplias" y favorecer raletizaciones, "ghosting" y demás siluetеados raros? ¿No había presupuesto para incluir más que un estadio, aunque con dos tipos de césped y un bonito campo nevado? Bueno, no nos pongamos catenaccios porque otras eliminaciones se han hecho con mucho tino, como la de los comentaristas en plan "chino Cudeiro". Eso sí, el nivel técnico de los gráficos, casi calcados a los de PS2 (esas animaciones faciales, esas repeticiones, esas texturas suaves, suaves....), un control bien adaptado (excepto la cruz de la cruceta), una jugabilidad tan envidiable y fluida como siempre (aunque a veces el correcalles se imponga y la medular parezca la autopista despejada) y hasta la diversión opción wifi uno contra uno nos hacen recordarnos que estamos, posiblemente, ante el mejor juego balompédico para portátiles. Pese a todo.



El espectáculo futbolero no se pierde un ápice en la pantalla de la PSP.

## Ficha Técnica

**Compañía**
Konami

**Género**
Deporte

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.konami-pesclub.com

## Valoración

| Apartado | Puntuación |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■■■ |
| Jugabilidad | ■■■□□□ |
| Sonido/FX | ■■■□□□ |
| Originalidad | ■■□□□□ |

## Césped abrillantado

¿Ligeramente decepcionado por los «ajustes técnicos» de esta versión? No problem jugón. Porque, según anunció el gurú Shingo «Seabass» Takatsuka, la nueva entrega de la saga caerá como agua de mayo (o de diciembre) en la nueva Xbox 360. Y la cosa promete pero a base de bien: gráficos tan realistas como si estuvieras pisando Wembley, potencia y animaciones inimaginables, juego más de ensueño que el Barça y, sobre todo, partidas para veintidós jugadores, para copar el once contra once. En fin, que no habrá sexto malo. Y, mientras se nos hace la boca agua, a darle a la PSP.





PURSUIT FORCE
12+
bigBIG
AQUÍ LO DEL POLI BUENO NO FUNCIONA.
¿Te atreves a entrar en la élite? En Pursuit Force tendrás que acabar con la delincuencia, recurriendo a métodos que se saltan todos los manuales. ¿Te imaginas enfrentado a lo peor de lo peor, subido en vehículos que corren a toda velocidad, esquivando balas o desafiando a la gravedad saltando de un coche a otro en medio de una persecución desenfrenada? Tienes que hacerlo. Es tu misión: meter entre rejas a cinco de las más peligrosas bandas de Capital City.
PSP
yourpsp.com/pursuitforce
POLICE
018
POLICE
PURSUIT
PURSUIT FORCE
POLICE
318
EXCLUSIVO PARA PSP.
"El desarrollo más espectacular imaginable en una portátil". Puntuación: 9,3
OPS2M
Pursuit Force™ & © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Bigbig Studios Ltd. Pursuit Force is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "" and "" are trademarks or registered trademaks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
12+
www.pegi.info

PSP

# TWISTED METAL
## HEAD ON

**Por si alguien aún duda que los chiquitos no son matones, Incognito ha convertido la PSP en una jaula de grillos con barrotes de oro miniaturizado de manera ejemplar.**

Pocos pensaban que una franquicia que lleva rompiendo las costuras de la PSOne y PS2 desde hace una década (sobre todo con el excelente «Twisted Metal: Black») mantuviera toda su adrenalina y nitroglicerina en una consola portátil. Pero vaya que si lo hace. Tanto que, para muchos, este título es el que conserva la auténtica filosofía de la saga, sencilla como el test de inteligencia de John Rambo: un puñado de coches encerrados en una arena dándose piñazos hasta que solo quede uno. ¿Poco sofisticado? Bueno, esto es lo que hay, y en verdad tiene mérito hacer de este "argumento" un batallón de coches de choque como el que han logrado estos chicos. No hay más que ver la docenita de escenarios repartidos en lugares tan pintureros como París (con torre Eiffel pero sin carros quemados, lástima), Rusia, Grecia, Mónaco, Tokio haciendo doblete, L.A., Egipto o hasta las ruinas romanas, toma gladiator. Pero lo mejor, aparte de las casi nulas ralentizaciones de todo el mogollón de chatarra en la pantalla, es la armería disponible: ocho desde el principio (metralleta, misil teledirigido, supermisil...) y la cantidad de gadgets, power-ups (un consejo: recoger el dejado por otro colega antes de "espichar"), zonas ocultas, extras por un tubo y un multiplayer sencillamente irresistible. Y eso que el unijugador tampoco está mal, con varios modos de juego donde destaca el supervivencia, para acabar con un buen dolor de cabeza. Tranquilos que hay cuatro niveles de dificultad. Lástima que el control sea igual de mostrenco que el juego. Bueno, más armonía. Roooooocks!




Prepárate para carreras frenéticas y repartir mucha tralla.

### Ficha Técnica

**Compañía**
Sony

**Género**
Carreras/Acción

**Lanzamient**
Noviembre

**Dirigido a**
+ 12 años

**Ciberco**
http://es.play station.com

### Valoració

**Gráficos**
■■■■■■□

**Jugabilidad**
■■■■■□□

**Sonido/FX**
■■■■■□□

**Originalidad**
■■■■□□□

### Qué alegre muchachada

▶ El casting de «TM» suele dejar a la altura de los teleñecos al de los «Autos locos». Y esta entrega no iba a quedarse a la zaga, con viejas glorias y nuevos fichajes. Ojo a la quincena de friquis, con sus coches personalizados y sus «casuísticas» personales: por ejemplo, el estelar Axel, que anda buscando a un cirujano terminator que le implante sus brazos cibernéticos para volver a la arena; o el morticio Mr. Grimm, devora-armas (y almas) crónico que desea regresar al mundanal ruido. O Krista, la hija del mítico y demoníaco Calypso. O los hermanos Roberts, que derriban definitivamente el mito de la «inteligencia militar». En fin, un elenco que demuestra que a la diversión parda y sobre ruedas nunca se le acaba la munición ni el petróleo.

TEXTOS: CHEMA ANTÓN

# MARIO SMASH FOOTBALL

Fútbol arcade con movimientos tipo Matrix, un balón que nunca se detiene y unos campos llenos de sorpresas y de ítems que se lanzarán de un equipo a otro para impedir que le metan gol o para conseguir uno.



Ya estamos más que acostumbrados a ver al fontanero más famoso del mundo de los videojuegos practicando deporte, ante la incrédula mirada de muchos. Pasó con Mario Tennis que terminó siendo un éxito rotundo y pasa con este «Mario Smash Football» que pretende ofrecer una visión un poco diferente de lo que los jugadores tienden a entender por fútbol. Lo primero que hay que aclarar en «Mario Smash Football» es que Nintendo tiene un peculiar concepto del fútbol. De hecho de lo que es el fútbol en sí mismo quedan pocas cosas en pie, las imprescindibles diríamos. Se sigue jugando con el pie, se trata de hacer más goles que el contrario y los campos tienen unas limitaciones, aunque aquí no sirven de nada. Nos encontramos con unos partidos de 4 vs 4, tres y el portero que funciona de forma autónoma y automática (le podremos ajustar el nivel de pericia), en los que existirá un capitán a elegir entre los principales actores de los juegos de Mario (el propio Mario, Luigi, Wario, Yoshi, Daisy,...); éste a su vez tendrá una serie de características de juego especiales como es el super-tiro. El resto del juego es todo correr, controlar el balón y evitar que te lo quiten antes de que metas gol. Y cuando hablamos de evitar perder el balón hablamos de evitar el lanzamiento de ítems que recolectaremos cada vez que recibamos golpes del contrario o en jugadas de gran valor.

## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | 4/6 |
| Jugabilidad | 6/6 |
| Sonido/FX | 4/6 |
| Originalidad | 6/6 |

## Cara de Mario y alma de PES

La estética del juego es totalmente Mario. Resulta algo extraño verle con un balón de fútbol entre los pies, pero la sensación que transmite el juego cuando lo coges es de una tremenda velocidad, de partidos muy intensos en los que los amistosos casi ni existen ya que los modos de juego permiten 'picarse' para desbloquear más y más tipos de campeonatos, cada uno con mayor número de equipos y de mayor dificultad. Pero si un modo de juego es de los que enganchan es el multijugador con cuatro mandos. Ciertamente dificulta mucho el juego al tratarse de campos muy pequeños y jugadas muy rápidas y directas. Aunque no menos dificultoso es el juego en modo individual en el que el nivel de los equipos es más que aceptable.

## Para dedos rápidos

Lo que ocurre aquí es que al final la pericia está en saber utilizar los ítems y tener pulso y saber elegir el sitio para los disparos. Si bien al jugador lo controlaremos con el stick izquierdo del mando, el stick derecho sólo servirá para hacer regates traducidos en las clásicas "roulettes" de Zidane. En el lado de las acciones podremos pasar con el botón verde, tirar con el rojo, correr con el superior izquierdo y hacer y pases altos con el superior derecho. Los ítems se utilizan con el botón X, siempre y cuando los tengas acumulados y señalados en pantalla. Un detalle importante es el del tiro especial. Para conseguirlo tenemos que dejar el tiro presionado, dejar que se llene una barra y, sólo si estamos con el capitán, conseguir detener la aguja dentro de las señales verdes. Si lo conseguimos el tiempo se hará más lento y veremos alguna animación interesante en función del personaje que tengamos entre manos. En definitiva, juego de fútbol a la medida de Mario que nos trae a la memoria el mítico «FIFA Strike», con unos 15 años a las espaldas, o el mucho más reciente y editado por la actual Atari, Sega «Soccer Slam». Un juego idéntico con personajes poco conocidos, entre ellos un equipo de España perfectamente uniformado como toreros. El resto del juego, idéntico a este de Mario.

## Ficha Técnica

**Compañía**
Nintendo

**Género**
Deporte

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www. nintendo.es

## Guía de juego



Tan importante como robar el balón es hacerlo limpiamente. Si nos dedicamos a dar patadas a diestro y siniestro lo que vamos a conseguir es que el contrario se cargue de ítems que podrá usar contra nosotros. Del mismo modo, si vemos que somos nosotros los que tenemos muchos ítems para usar, tendremos que usarlos. Sirven tanto para el ataque como para la defensa ya que lo que hacen es despejar el camino. Siempre hay que hacerlo con cuidado porque no sólo afectan al contrario, no somos inmunes a nuestros objetos.

El otro gran consejo es utilizar siempre al capitán para hacer los disparos a puerta. Siempre que usemos al jugador estrella tendremos más oportunidades de que sea gol. Sobre todo si tenemos espacio y tiempo debemos hacer el tiro definitivo que se consigue dejando presionado el disparo y esperando a que se llene una barrita. Una vez llena aparecerá una manecilla que debemos parar (ya lo hemos contado). Si no usas ese sistema de tiro, utiliza mucho el centro por alto (con el botón superior derecho presionado) y el remate de primeras (cabeza, chilenas,...) ya que suele pillar descolocado al portero.

## Ítems para todos los gustos

**A medida que nuestro adversario nos dé caña, nuestra parte superior, al lado del marcador se irá llenando de diferentes ítems que podremos ir utilizando en el juego. Plátanos, bombas, misiles, caparazones o la ayuda de monstruos externos son algunos de los ejemplos y que recuerdan a otros géneros, sin querer deslucir una opción que se nos hace indiscutible en el título. Ojo, los puedes usar tanto en ataque como en defensa y pueden afectarte a ti mismo si no los usas con precaución.**

TEXTOS: GABRIEL CARMONA

# POKÉMON XD
## TEMPESTAD OSCURA

**Los encantadores pokémon dan el salto a la pantalla grande con una larga y emocionante aventura de rol.** Aunque bien mirado, en realidad ya lo hicieron en «Pokémon Colosseum», donde además de celebrar combates en el coliseo, también se incluía una aventura de rol poligonal. En «Pokémon XD: Gale of Darkness» se repite la fórmula de aquella aventura, ofreciendo la oportunidad a todos los jóvenes entrenadores de poner en práctica sus conocimientos del mundo Pokémon. La historia transcurre años después de los acontecimientos narrados en «Pokémon Colosseum», y una vez más, tendrás que arrebatar pokémon sombríos a sus crueles entrenadores para purificarlos. Esta vez el proceso se facilita gracias a una cámara de purificación, junto a otros pequeños ajustes de juego que hacen las cosas más divertidas. Es más, incluso hay algunas zonas donde puedes capturar algunos pokémon salvajes, como en los viejos tiempos de GameBoy y GameBoy Advance. Pero de todos modos, el núcleo del juego sigue siendo los pokémon sombríos y los combates contra otros entrenadores. Como juego de rol resulta bastante lineal y la historia no es tan elaborada o interesante como en otros títulos del género, pecando un poco de infantil. Sin embargo, el sistema de combate es tan apasionante como de costumbre, con sus batallas de dos contra dos y montones de ataques especiales. Los pokémon lucen grandes y hermosotes en toda su gloria poligonal, pero el apartado sonoro podría ser mejor. ¿Cuando se decidirán a poner voces específicas para cada pokémon, como en la serie de TV? Con todo, es una aventura bastante entretenida, sobre todo, si eres fan del universo pokémon.

### ¡A luchar en el coliseo!

▸ Si tienes amigos que jueguen a Pokémon, el multijugador de «Gale of Darkness» permite importar mediante cable link los pokémon de las ediciones Zafiro, Rubí, Esmeralda, Rojo fuego o Verde hoja, y montar combate de hasta cuatro jugadores por equipos, o en duelos de uno contra uno, igual que en «Pokémon Colosseum». ¡A ver quién tiene el pokémon más fuerte!




### Ficha Técnica

**Compañía**
Nintendo

**Género**
Rol

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.nintendo.com/home

### Valoración



**Gráficos** ■■■□□□

**Jugabilidad** ■■■■□□

**Sonido/FX** ■■■□□□

**Originalidad** ■■□□□□

A FONDO A FONDO A FONDO



12+
www.pegi.info
Nintendo
FIRE EMBLEM
PATH OF RADIANCE
BATTALION WARS
Dancing Stage
MARIO MIX
Incluye alfombra interactiva.
MARIO SMASH FOOTBALL
¡LUCHA EN LA BATALLA, DESAFÍA A TU ENEMIGO,
BAILA SIN PARAR Y APODÉRATE DEL BALÓN!
DESCUBRE LO ÚLTIMO PARA TU GAMECUBE
NINTENDO GAMECUBE.
Y ADEMÁS... DISFRUTA, A UN INCREÍBLE PRECIO DE
MARIO SMASH FOOTBALL PAK
99,90 €
PVP recomendado.
Oferta promocional.
MARIO SMASH FOOTBALL

NDS

# MARIO KART

**La serie automovilística más popular de Nintendo llega a DS, aventurándose en las procelosas aguas online. Esta nueva edición del juego de los conchazos y las pieles de plátano adelanta con holgura a todos sus predecesores, proclamándose el mejor Mario Kart de la historia.**

Por si alguien no conoce los juegos de Mario Kart, consisten en una alocada carrera con los personajes favoritos de Nintendo: Mario, Luigi, la princesa Peach, Bowser, Donkey Kong, etc. Los circuitos están llenos de armas para recoger y usar contra tus rivales, como conchas teledirigidas, rayos reductores y pieles de plátano, por lo que además de conducir bien, hay que defenderse y atacar con soltura.

## Jugabilidad hasta los topes

En «Mario Kart DS», los modos de juego son formidables. Tienes carreras de exhibición y ocho competiciones de Grand Prix (compuestas de cuatro circuitos cada una), más la batalla y la contrarreloj. La mitad de los circuitos pertenecen a la categoría "retro": circuitos clásicos estrenados en SuperNintendo, N64, GBA y GameCube, adaptados para esta nueva edición del juego. Cada Grand Prix puede disputarse en tres categorías: 50cc, 100cc y 150cc, que aumentan considerablemente la dificultad y agresividad de los rivales, además de la velocidad. El modo batalla incluye dos variantes, una consiste en "pincharles" los globos a los rivales en un combate tipo coliseo (y ojo, porque puedes volver a inflar tus globos soplando en el micrófono DS: ¡delirante!), y la otra es una caza de soles (en referencia a «Mario Sunshine») donde se va




Estos perritos tan majos no perdonan la hora de la siesta.

### Diversión multijugador inalámbrica

**Aunque jugar contra la IA es perfectamente divertido, hacerlo contra rivales humanos lo es aún más. Con una sola tarjeta DS pueden jugar hasta 8 personas, aunque no puedes disfrutar de todos los circuitos y personajes, una limitación que desaparece si todos tienen su propia tarjeta. Jugando online solo hay 20 circuitos (en vez de 32) y un máximo de 4 participantes, pero aún así, es fenomenal poder competir contra jugadores de todo el mundo. Eso sí, necesitarás una conexión de alta velocidad y un router inalámbrico en tu PC, o acudir a un "hotspot" público de conexión Wi-Fi.**

### Valoración

| Apartado | Puntuación |
| --- | --- |
| Gráficos | ■■■■■■ |
| Jugabilidad | ■■■■■■ |
| Sonido/FX | ■■■■■□ |
| Originalidad | ■■■■□□ |



eliminando a los jugadores con menos soles de una ronda a otra. Por supuesto, el hecho de poder robarles los soles a los adversarios convierte a esta búsqueda en un combate feroz. En cuanto a la contrarreloj, incluye la opción de competidores fantasma (descargables y todo) para ayudarte a mejorar tus tiempos. Por último, tenemos el novedoso modo misión, donde acometes una serie de breves objetivos basados en técnicas de conducción, con jefes finales incluidos. Así que ya ves, el juego rebosa de contenido, y te puedes tirar muchísimas horas hasta desbloquearlo todo.

## Derrapando por la DS

La conducción es sencilla, apta para cualquiera, pero los expertos disfrutarán con técnicas avanzadas como los saltos con derrape, los miniturbos inducidos durante el derrape (moviendo el panel de control a izquierda y derecha), la salida rápida y la conducción a rebufo. Las competiciones son de 8 participantes (con rivales humanos o IA) en el caso de jugar en red inalámbrica o 4 si juegas en línea, y los estupendos gráficos van fluidos como la seda en todo momento, por lo que las carreras son apasionantes. La pantalla inferior juega un papel fundamental, ya que ofrece un mapa muy detallado de lo que te rodea, lo cual te sirve para anticipar trampas y ubicar a los rivales, además de para esquivar conchazos y conducir cuando la pantalla superior ha sido embadurnada de tinta mediante una de las nuevas armas del juego. Técnicamente impecable y terriblemente divertido, «Mario Kart DS» es uno de los mejores títulos de esta consola, -¿y por qué no decirlo?- del formato portátil en general. ¡Que nadie se lo pierda!

## Ficha Técnica

**Compañía**
Nintendo

**Género**
Carreras

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.mariokart.com/mkds

## Elige tu bólido

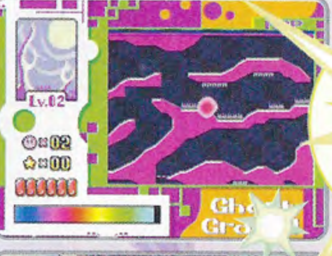
**Al principio del juego, cada piloto puede escoger entre dos vehículos: el kart estándar y un bólido personalizado que refleja un poco su personalidad. Cada vehículo tiene sus propias características de conducción, incluyendo un atributo de objetos que aumenta tus probabilidades de obtener las mejores armas durante la carrera. Naturalmente, a medida que avanzas en el juego, desbloqueas otros muchos vehículos.**

## Guía de juego

Los derrapes no son realmente fundamentales para ganar, pero te ayudarán a arañar algunos segundos al reloj cuando te enfrentes a una dura competición. Los miniturbos durante los derrapes son una buena bonificación, pero tampoco conviene obsesionarse: si puedes sacarlos de forma natural, estupendo, pero no te lances a derrapar cuando no es necesario solo por conseguirlos, porque no dan tanta velocidad como para que valga la pena abandonar la línea ideal de carrera.
Prestar atención a la pantalla inferior te dará una gran ventaja, en especial cuando se trata de esquivar las conchas verdes que te lanzan los adversarios, o para identificar trampas en el camino. De hecho, podrías completar toda la carrera mirando solo a la pantalla inferior. Antes de dejar caer una piel de plátano, mira en la pantalla inferior para ver si puedes ponerla en el camino de algún rival que te siga de cerca. Otro buen truco es que, si te lanzan la concha azul y vas en cabeza, mira a ver si hay algún rival que te vaya siguiendo muy de cerca. ¡Vale la pena frenar, dejar que te adelante, y hacer que el conchazo se lo lleve él! Definitivamente, la pantalla inferior abre todo un mundo de posibilidades estratégicas...

# KIRBY POWER PAINTBRUSH

**Kirby, esa adorable bola de chicle rosada y tragaldabas, vuelve para hacer de las suyas en Nintendo DS.** Y como era de esperar, este inusitado héroe plataformero debuta con un juego donde el lápiz táctil se convierte en el protagonista absoluto. Toca a Kirby, y éste realiza un ataque rodante o usa una de las habilidades especiales que ha copiado de sus enemigos. Para sortear obstáculos y recorrer los niveles, Kirby rueda con libre abandono y tu tarea es dibujar puentes y senderos para guiarlo por el buen camino, o trazar barreras que lo protejan de los láseres y proyectiles que lo amenazan. También puedes tocar interruptores para abrir barreras y cosas así. Es un concepto parecido al de «Yoshi Touch and Go», sólo que aquél era un juego tipo arcade de acumular puntos, mientras que ésta es una aventura plataformera en toda regla, de las de avanzar, descubrir nuevas fases y derrotar a jefes finales. Bueno, en realidad solo hay tres jefes finales, y tienes que escoger a cuál te enfrentas cada vez. El truco está en que cada nuevo enfrentamiento es más difícil que el anterior, pero habríamos agradecido más variedad. Por suerte, eso corre a cargo de los mundos, que siempre te sorprenden con sus extravagantes diseños, y los enemigos, que ofrecen abundantes habilidades para copiar. «Kirby Canvas Curse» es un juego bonito y divertido que hace un uso excelente del lápiz táctil. Quizá es bastante sencillo, pero supone un modo totalmente nuevo de disfrutar de un género tan antiguo como el de las plataformas. Admirable.










## Ficha Técnica

**Compañía**
Nintendo

**Género**
Plataformas

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.kirbykirbykirby.com/

## Valoración

**Gráficos** ■■■■■□

**Jugabilidad** ■■■■■□

**Sonido/FX** ■■■■■□

**Originalidad** ■■■■■■

## ¡A batir marcas!

▸ Aunque no haya modo multijugador, hay un modo de juego que propone diversos desafíos, basándose en los segmentos que ya has jugado. Como los tiempos quedan registrados, puedes competir con tus amigos para batir las mejores marcas y, ya de paso, desbloquear un montón de puñetitas de bonificación, como temas para el test de sonido, colores, o salud extra para Kirby.



NINTENDO DS

3+
www.pegi.info




CON UN SÓLO CARTUCHO 8 EN LA PISTA









# FIFA 06

**El fútbol total made in «FIFA» aterriza en terreno portátil para ser aquí también galáctico.** ¿Lo consigue? Si se compara con los otros «FIFA 06» en las consolas "mayores" perdería por goleada. Pero ojo, este título se mueve por el césped de una pequeña (gran) consola -por primera vez en DS- y en esas dimensiones es donde juega el partido. No obstante, con un espíritu arcade sensacional, gráficos tridimensionales, una enorme base de datos con más de 20 ligas y cerca de 10.000 jugadores y variedad de modos de juego, tenemos garantizada la diversión más competitiva. El control es similar al de las consolas de sobremesa, es decir botones (para pasar), cruceta (para direccionar) y gatillos (para correr), con lo que será sencillo pillar la dinámica de juego. Así podremos hacer pases de larga distancia, regates a lo Zidane y remates espectaculares. En cuanto al seguimiento del juego, contamos con doble pantalla: en la superior se visualiza el partido que jugamos y en la pantalla táctil se despliega un mapa del campo sobre el que están los jugadores posicionados, de gran ayuda para seleccionar diferentes tácticas de ataque o defensa y ejecutarlas con el stylus. Por otro lado, podemos editar nuestro propio equipo, personalizar las equipaciones y situar cada jugador donde queramos dentro del campo. En cuanto al aspecto técnico, el apartado gráfico cumple sobradamente en las animaciones de los jugadores y sobre todo en la fluidez del juego, con ausencia total de ralentizaciones. La música de los menús, los efectos sonoros de golpeo de balón y silbato del árbitro y el clamor de los espectadores completan un apartado sonoro de gran altura. En definitiva, todo en su sitio para vivir la pasión de fútbol en miniatura.

## Valoración

**Gráficos**
■■■■□□

**Jugabilidad**
■■■■□□

**Sonido/FX**
■■■■□□

**Originalidad**
■■■■□□

## Ficha Técnica

**Compañía**
EA

**Género**
Deporte

**Lanzamiento**
Octubre

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.fifa06.ea.com

## Variedad de Modos

En el modo Temporada nos encargaremos de la gestión de un equipo durante un año, cuatro años más si lo hacemos en el modo Carrera. Para jugar varias competiciones podemos elegir en el modo Torneo. Y en el modo Desafío afrontaremos partidos partiendo de una situación especial, como límite de tiempo o máximo de goles. Pero la opción reina en DS es el multijugador mediante WI-FI en su doble modalidad: hasta cuatro consolas (cada una con su cartucho) conectadas para jugar en cooperativo, o bien dos usuarios que comparten un cartucho del juego. Como resultado tendremos partidas inalámbricas completamente fluidas, sin parones en el juego ni problemas de sincronización.

NINTENDO DS

FIFA 06

EXCLUSIVE LICENSE

3+
www.pegi.info






PON EN JUEGO A TU CONSOLA
UN CARTUCHO, DOS JUGADORES




## DESCUBRE UNA NUEVA FORMA DE JUGAR

El nuevo FIFA 06 para Nintendo DS va a repartir mucho juego. ¡Un solo cartucho para que jueguen dos consolas! Esto si que es sacarle partido a tu Nintendo DS.

Y si quieres más diversión, puedes marcar órdenes tácticas a tus jugadores con un solo dedo.

El fútbol es así en FIFA 06.










# KAMEO
## ELEMENTS OF POWER

### Ficha técnica

**Compañía**
Microsoft

**Género**
Acción/Aventura

**Lanzamiento**
Diciembre

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.kameo.com

### Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■■■ |
| Jugabilidad | ■■■■■■ |
| Sonido/FX | ■■■■■■ |
| Originalidad | ■■■■□□ |

### Un tutorial desconcertante

El inicio de «Kameo» es bastante brutal, y lanza a la protagonista al asalto de un castillo repleto de orcos y otros peligros. Las pasas canutas para dominar las diversas técnicas transformistas, los saltos y los combates. Y luego, cuando todo ha terminado y has perdido tus poderes, ¡te pasan un tutorial básico para aprender a moverte! Un poco tarde para eso, ¿no? Alguien debió confundir el orden de las cosas durante el desarrollo...

**El reino encantado en peligro, una hermana traidora y toda la familia en riesgo. ¿Qué puede hacer una grácil princesa elfa en esta situación? ¡Pues embarcarse en una apasionante aventura de acción y repartir leña a diestro y siniestro!**

La Xbox 360 ha llegado a nuestras costas, y en mitad de conversiones de juegos disponibles para otras plataformas, uno podría preguntarse a cuento de qué viene tanto jaleo. La respuesta está en «Kameo», un título cuyos gráficos son lo nunca visto. La buena noticia es que detrás de esas texturas de alta definición, esos dragones que oscurecen el cielo, esos mares de orcos y deslumbrantes efectos de partículas, hay un juego de primera clase que combina acción y puzzles en un cóctel formidable. Oh, y además la banda sonora es de agárrate y no te menees, con coros y todo. Si tienes una televisión de alta definición y conectas la consola a un sistema estéreo, la experiencia audiovisual es de las que hacen época.

## De vocación: transformista

Al principio de su aventura, nuestra protagonista tiene acceso a tres formas: una planta boxeadora, una especie de armadillo gigante que rueda y un fornido yeti. Cada una de estas formas tiene diferentes habilidades y métodos de combate, y tienes que cambiar de una a otra para superar obstáculos y derrotar a los enemigos que te salen al paso. Sin embargo, cuando ya le estabas cogiendo el gustillo a esto de las transformaciones, Kameo pierde todos sus poderes y tiene que empezar desde cero. Durante tu aventura tendrás ocasión de recuperar los espíritus elementales (enfrentándote a los trolls sombríos que los guardan), hasta llegar a un total de diez formas diferentes, momento en el cual tienes acceso a tantos ataques y habilidades especiales, que realmente eres como un ejército de una sola persona. Incluso puedes mejorar selectivamente tus formas favoritas para hacerlas más efectivas en combate. Por ejemplo, las rocas del elemental de piedra pueden adornarse con pinchos para que dañen a los adversarios además de aturdirlos, y el yeti puede aprender a desencadenar una lluvia de hielo a su alrededor que limpia la zona de enemigos.

## Explorando el reino encantado

Las habilidades de tus transformaciones no solo son útiles para el combate, sino que además suelen ser necesarias para resolver puzzles, de ahí que éstos estén siempre vinculados a la acción y nunca resulten aburridos. La exploración tampoco se hace pesada gracias a que un útil minimapa te ayuda a orientarte y te dice cuál es tu próximo destino, de modo que perderse por los recovecos de las enormes zonas de juego es totalmente opcional. Es más, dispones de un libro parlanchín que te ofrece soluciones a los problemas cuando te quedas atascado, así que el factor de frustración es casi cero. Como resultado, «Kameo» puede parecer un poco corto en comparación con otros títulos del género, pero como se ha eliminado todo lo superfluo, queda la jugabilidad en estado puro. Nosotros lo tenemos claro: «Kameo» marca un nuevo estándar para los juegos de aventuras en la nueva generación de consolas, y deja obsoleto a todo lo visto hasta ahora. Para no perdérselo.











## Kameo multiplicado por dos

▶ El modo para dos jugadores de «Kameo» se centra naturalmente en las secuencias de más acción del juego, que deben desbloquearse en el modo para un jugador. Es una distracción agradable para aquellos que hayan comprado un segundo mando, pero tampoco tiene la profundidad suficiente como para desviar la atención del modo solitario, que es la auténtica estrella.



## Guía de juego



«Kameo» no es un juego difícil, con eso de que el minimapa te dice dónde ir y el libro parlante te saca de apuros cada vez que lo consultas. En todo caso, si quieres un desafío de la vieja escuela, puedes probar a jugar con el libro desactivado (tampoco es que te obliguen a consultarlo, por otra parte) para ver si eres capaz de valerte por ti mismo. Un buen consejo que podemos darte es que practiques combinando las habilidades de tus diversas formas. Prueba, por ejemplo, a embadurnar de brea el suelo para luego prenderle fuego, o aturde a un enemigo de una pedrada para luego rematarlo con una rápida combinación de puñetazos. El modo a cámara lenta, que se activa cuando abates a muchos adversarios seguidos, te permite realizar combos particularmente demenciales, así que sé creativo. Los elementos del entorno también pueden ayudarte: lanza a un adversario contra una superficie con pinchos, o derriba cubos de alquitrán ardiente para causar daño en una zona a muchos enemigos.
Por último, siempre que consigas una forma nueva, pásate por el campo de batalla entre orcos y elfos y aprovecha para practicar tus nuevas habilidades con total libertad. Es un buen modo de familiarizarse con ellas antes de lanzarte a explorar una nueva área del juego.



# PGR PROJECT GOTHAM RACING 3

**El estilo, la audacia y la habilidad inconfundibles en la franquicia velocípeda de Bizarre se repotencian al máximo en la 360.**

Para inaugurar la máquina de Microsoft con un lujazo, nos hemos dejado llevar por la velocidad de «Project Gotham Racing 3». El título, como en ocasiones anteriores, nos lleva a participar de carreras con coches deportivos en circuitos urbanos de todo el mundo, Las Vegas, Londres, Nueva York y Tokio. Dos aspectos básicos: es el mismo juego de siempre, pero renovado en el aspecto gráfico hasta decir basta, la 360 ha dado mucho margen de mejora a Bizarre Creations.

La mecánica es la misma de siempre porque seguiremos compitiendo en el modo individual de dos modos: carreras contrarreloj, que han quedado en un segundo plano; y circuitos de pruebas, en los que se irán sucediendo pruebas de velocidad, pericia con el manejo del volante, astucia para ganar carreras,... pruebas de diferente índole que nos darán acceso a trofeos, bajo unos resultados mínimos, con los que iremos desbloqueando todos los circuitos. Para el otro capricho, el de los coches, tendremos que ir ganando premios en metálico que podremos emplear para comprar más y más vehículos que mejoren nuestro garaje.

## ¡Qué calidad

La calidad con la que se presenta el juego es impresionante. En primer lugar, los vehículos. Cuentan que son 40.000 los polígonos utilizados para crear el exterior de cada coche y, atención, ¡40.000! polígonos para recrear el interior. Tenemos cinco vistas dife-









## Un tutorial desconcertante

▶ ¿Quieres que te vean corriendo 30.000 personas? Eso es lo que permite Gotham TV. El canal Heroes lo que hace es retransmitir las carreras entre los mejores corredores del mundo. Si eres uno de ellos te verá mucha gente. Y si no, podrás unirte para ver cómo se corre cuando se tiene nivelazo. Las otras opciones de Gotham TV nos permiten tener un canal de amigos para ver como corren nuestros contactos adheridos, repeticiones de las carreras que hayamos guardado y podremos tener acceso a un álbum con las fotos que hayamos hecho y guardado por su especial interés.







La vista interior te sumergirá con total realismo en una carrera.¡Qué sensación!




La conducción arriesgada y con estilo te llevará a ganar kudos.

## Valoración

**Gráficos**
■■■■■■

**Jugabilidad**
■■■■■□

**Sonido/FX**
■■■■■■

**Originalidad**
■■■■□□

## Ficha Técnica

**Compañía**
Microsoft

**Género**
Conducción

**Lanzamiento**
Diciembre

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.projectgothamracing3.com

rentes: dos desde detrás, una interior con todo el salpicadero, y dos desde el paragolpes delantero.Son sobre todo con las vistas interiores con las que se nota el nuevo efecto de sensación de velocidad, sin embargo, la sensación se nota siempre. Un efecto de blur muy ligero ayuda a ello. La gran mejora, sin duda está en el aspecto gráfico, la iluminación, las sombras, los brillos, los modelados, todo ayuda. Pero existe un apartado en el que los jugadores notarán novedades: la manejabilidad de los vehículos, que pasa a ser mucho mayor, dejando de lado aquellos deslizamientos casi infinitos cada vez que se tiraba del freno de mano. La sensación es que el coche pesa mucho más y se pega mucho más al pavimento, sin embargo, en contra de la nueva manejabilidad está la escasa vibración del mando, que en la conducción con marchas manuales hubiese sido un facilitador.

### Xbox Live para todos

Uno de los defectos de la versión anterior es que en el apartado de Xbox Live se propiciaban las trampas de los jugadores que se dedicaban a ganar Kudos a base de derrapes infinitos. Con eso se alcanzaban grandes puntuaciones y buenas clasificaciones en las listas de Xbox Live. Esto se ha modificado y se ha creado un sistema por el que se premia acabar las carreras, conducir sin accidentes y, bueno, algo se deja para los Kudos, pero no tanto como antes por las acrobacias. De esta forma la competición estará en saber quién conduce mejor, no en quién hace más el "chorra" online. Todo sea para no desentonar en este vibrante, nueva y realista versión que nos dejará pegados al volante.

## Guía de juego



«PGR3» no es sólo correr. Acelerar es sencillo, lo difícil es saber cuándo hay que frenar. Además en esta nueva edición, aunque sigue manteniendo un estilo arcade, el juego ha perdido mucha explosividad en cuando a la manera de conducir, sí, sigue siendo fresco, pero ya el freno de mano no es tan útil como en otras ocasiones. Ahora nos hará derrapar más de lo que queremos de forma irrefrenable por lo que el consejo es aprender a frenar con el pie y, sobre todo, aquí viene el mejor consejo, aprender a conducir con marchas manuales. El juego viene predefinido con marchas automáticas, pero si aprendes a manejar las marchas, podrás sacar mucho más partido a los motores, ya que apurarás mucho más de lo que hace la inteligencia artificial del título.
Otra sugerencia es que cuando adelantes a los adversarios intentes no tocarles. Si lo haces pierdes velocidad, pero además te ganas la posibilidad de que tu coche salga mal parado del golpe y se te atraviese en la carretera. Por último, consejo para la gestión de coches. No compres a lo loco, cuando vayas a vender te ofrecerán una tercera parte de su precio y puedes perder mucho dinero si no piensas lo que estás comprando.

## Coches, fotos y circuitos

**Son los tres elementos que más tiempo nos van a hacer "perder". En primer lugar los coches.. El nuevo garaje, en el que almacenamos nuestros coches tiene un aspecto impecable. En cualquier momento del juego, siempre en carrera, claro, podremos dar a pausa y elegir la opción de tomar fotografías. Con ella se pueden hacer fotos de cualquier ángulo del coche, una serie de opciones adicionales nos apoyarán para crear acabados mucho más espectaculares aún. Por último, podremos compartir en Live los circuitos, y que crearemos nosotros mismos. En realidad se nos sugieren una serie de puntos por los que han de pasar los vehículos dentro del plano de una ciudad de las que están en el juego. Digamos que definiremos el trazado del circuito a lo largo de una serie de Checkpoints.**

# AMPED 3

**Nada, nada, que seguimos peñas arriba, como diría el clásico.** Claro que estas montañas blancas lucen de lo lindo, que por algo se presentan con el prodigio gráfico de la nueva joya de Microsoft por banda. Porque si en las dos entregas anteriores de la saga de 2K teníamos la sensación de que la tabla nos abrasaba y los copos nos taladraban las cejas, aquí la cosa es brutal. Una jugabilidad y un realismo asombrosos que, lejos de quedarse en la sofisticación poligonal, también aplica novedades interesantes en el argumento y en los rocambolescos personajes que lo pueblan. Así, tenemos a gente como la neopunky Hunter, el vacileta JDawg, el gurú zen Sebastian o el gambitero WeinerBoy, que se las prometían muy felices hasta que una pandilla de facinerosos les robó el botín que tenían guardadito para sus vacaciones. Así que deberemos pescar a los ladinos ladrones (aparte de otras subtramas) a través de los variados escenarios disponibles, desde Salt Lake City a Rusia, pasando por localizaciones tales como la "estepa" francesa y demás destinos turísticos. Un total de seis montañas para nosotros solitos (a mejorar gracias al editor de parques), calcadas a la realidad y a las que podremos explorar convenientemente gracias a las motos de nieve y los trineos disponibles. Pero lo mejor son las piruetas a bordar, un enorme catálogo de combos que se benefician de todos los botones del pad, dando cancha a la imaginación más circense y arriesgada. ¿Dijimos lo mejor? Porque tampoco hay que olvidarse de la tajada on line, que empieza a exprimir convenientemente el vergel de servicios de la 360. Pues eso, a darle al snowboard más fashion del mundo, pingüino.

## Ficha Técnica

**Compañía**
2K Sports

**Género**
Deporte

**Lanzamiento**
Diciembre

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.ampedsnowboarding.com

## Valoración

**Gráficos**
■■■■■□

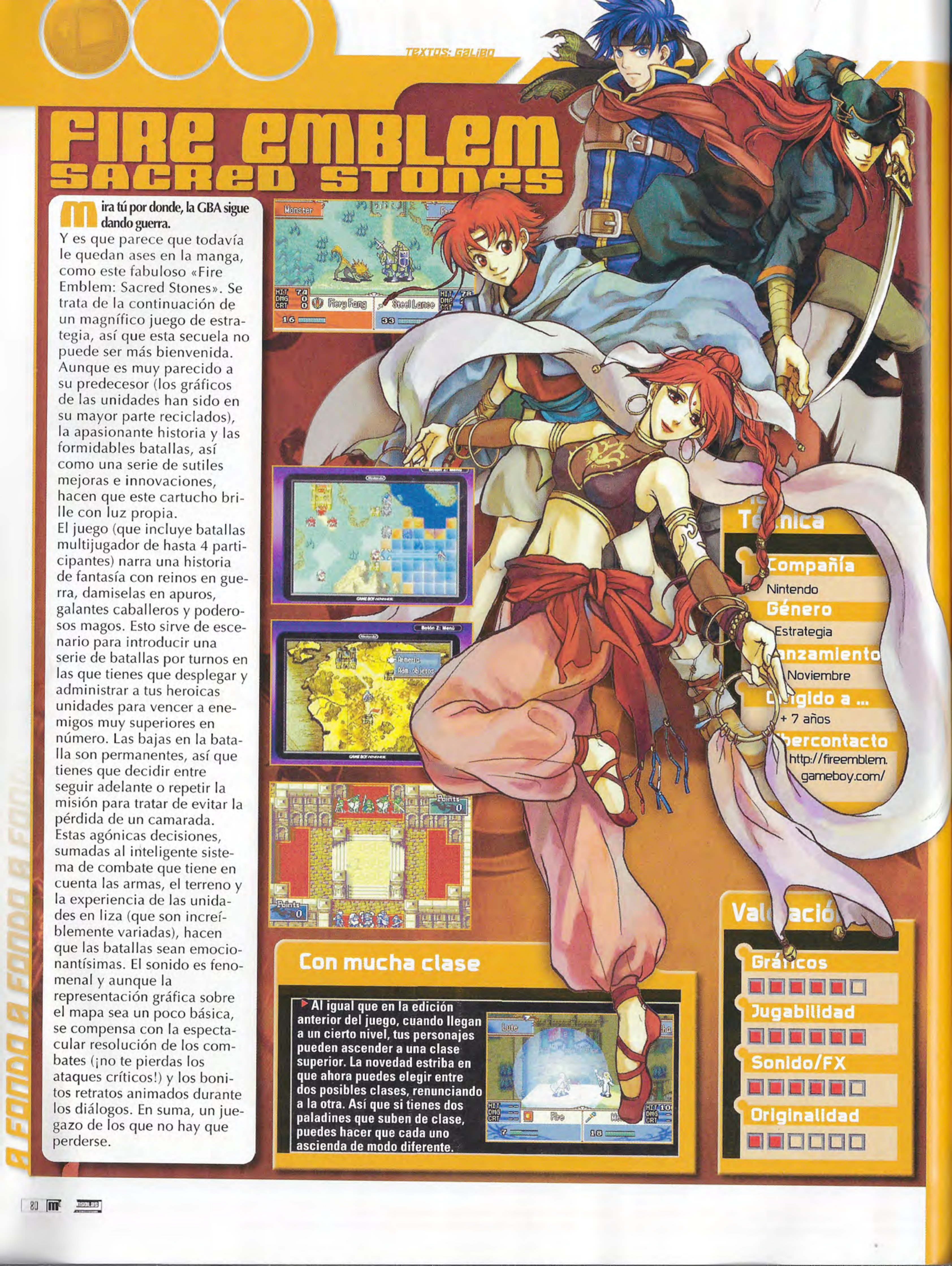
**Jugabilidad**
■■■■□□

**Sonido/FX**
■■■■■□

**Originalidad**
■■■■□□

## Comunidad merengada

▶ Para que nadie se canse de tanta cabriola sobre nieve, «Amped 3» nos reserva un completo tratado sobre tendencias "snowboarding" que, más que alegrar la vista y los sentidos, le dan una nueva dimensión al cotarro. Sobresale, cómo no, su fastuosa banda sonora, con trescientos hits con mucho hiphop en vena y que se hincha como el bícep de un culturista con el Dolby 5.1 de la máquina (total). Aparte, las ambientaciones paralelas de la historia son fetenes, con parcelas japo, de ciencia-ficción clásica, arcade, urbanita, tex-mex... Ni un detalle falta. Y qué decir de las salidas de los protas. Sombrerazo, vaya.





# FIRE EMBLEM SACRED STONES

**Mira tú por donde, la GBA sigue dando guerra.**

Y es que parece que todavía le quedan ases en la manga, como este fabuloso «Fire Emblem: Sacred Stones». Se trata de la continuación de un magnífico juego de estrategia, así que esta secuela no puede ser más bienvenida. Aunque es muy parecido a su predecesor (los gráficos de las unidades han sido en su mayor parte reciclados), la apasionante historia y las formidables batallas, así como una serie de sutiles mejoras e innovaciones, hacen que este cartucho brille con luz propia.

El juego (que incluye batallas multijugador de hasta 4 participantes) narra una historia de fantasía con reinos en guerra, damiselas en apuros, galantes caballeros y poderosos magos. Esto sirve de escenario para introducir una serie de batallas por turnos en las que tienes que desplegar y administrar a tus heroicas unidades para vencer a enemigos muy superiores en número. Las bajas en la batalla son permanentes, así que tienes que decidir entre seguir adelante o repetir la misión para tratar de evitar la pérdida de un camarada. Estas agónicas decisiones, sumadas al inteligente sistema de combate que tiene en cuenta las armas, el terreno y la experiencia de las unidades en liza (que son increíblemente variadas), hacen que las batallas sean emocionantísimas. El sonido es fenomenal y aunque la representación gráfica sobre el mapa sea un poco básica, se compensa con la espectacular resolución de los combates (¡no te pierdas los ataques críticos!) y los bonitos retratos animados durante los diálogos. En suma, un juegazo de los que no hay que perderse.



## Con mucha clase

Al igual que en la edición anterior del juego, cuando llegan a un cierto nivel, tus personajes pueden ascender a una clase superior. La novedad estriba en que ahora puedes elegir entre dos posibles clases, renunciando a la otra. Así que si tienes dos paladines que suben de clase, puedes hacer que cada uno ascienda de modo diferente.

## Técnica

**Compañía**
Nintendo

**Género**
Estrategia

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 7 años

**Cibercontacto**
http://fireemblem.gameboy.com/

## Valoración

**Gráficos**

**Jugabilidad**

**Sonido/FX**

**Originalidad**



GBA

# MARIO POWER TENNIS

**Tras los éxitos tenísticos de Mario en GameCube, ¡ahora toca repetir partido en GBA!**

Pues sí, el «Mario Power Tennis» de GBA es muy parecido al de GameCube, en el sentido de que usan un sistema de control similar y espectaculares supertiros ofensivos y defensivos, que hacen de los encuentros un derroche de fantasía e imaginación. Sin embargo, la presencia de un modo historia con elementos de rol le dan a este título una personalidad propia y bien diferenciada.

El modo historia te mete en el papel de un joven que acaba de ingresar en un prestigioso club de tenis. Comienzas con las estadísticas a cero, pero a medida que derrotas a rivales y ganas experiencia, vas ascendiendo por las diversas ligas hasta llegar al Open. Además de jugar partidos, puedes hablar con otros personajes, explorar las instalaciones y someterte a entrenamientos-minijuego para mejorar tus habilidades. Como algunos partidos son a dobles, pues también tienes que preocuparte de mejorar a tu compañero o compañera de juego, aunque no lo controles directamente. Si lo que quieres es ponerte a pelotear cuanto antes, puedes acudir al modo Exhibición y jugar con Mario, Luigi, Peach y otros personajes consagrados, además los que hayas desbloqueado del modo historia. El modo multijugador, compatible con el conector inalámbrico, soporta hasta un total de 4 jugadores, y es sin una auténtica pasada. En todo caso, se trata de un título de tenis muy divertido, tanto para uno como varios jugadores, que resulta accesible para todos sin olvidarse de las técnicas avanzadas propias de un simulador riguroso. De lujo.




El tenis espectáculo está garantizado con el repertorio de supergolpes.

## Tenis de potencia

En GBA no hay muchos botones, pero en este juego están muy bien aprovechados. A es para golpes liftados, B para cortados, y las dos combinaciones de A y B permiten hacer globos y dejadas. Si los pulsas dos veces, añades potencia. Con R a la vez que A o B haces golpes especiales ofensivos o defensivos, respectivamente, y con L te tiras en plancha.

## Ficha Técnica

| | |
|---|---|
| Compañía | Nintendo |
| Género | Deportes |
| Lanzamiento | Noviembre |
| Dirigido a ... | + 3 años |
| Cibercontacto | www.nintendo.es |

## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | 5/6 |
| Jugabilidad | 4/6 |
| Sonido/FX | 3/6 |
| Originalidad | 3/6 |

GBA

# CHICKEN LITTLE



**La última estrella de Disney traslada su espíritu guerrero a un plataformas de lo más divertido y peleón.** Aparentemente podría parecer que es sólo un título más de apoyo a una peli infantil que triunfa en taquilla, pero luego nos llevamos la sorpresa de que la cosa tiene chicha. El juego sigue más o menos la línea argumental del film y nos sitúa en el mapa de Oakey Oaks, un pueblo invadido por alienígenas que Chicken Litle, contra el escepticismo de todos, tiene que encargarse de liberarlo para recuperar el crédito perdido y dejar de ser un "pringao". Con un total de 12 niveles en el modo Historia, deberemos de ir superando un montón de retos distribuidos por calles, edificios y alrededores del pueblo, no sólo en la superficie, sino también bajo tierra. Trampas, obstáculos, fotógrafos indeseables y alienígenas con malas intenciones nos esperan en cada esquina, lo que nos obligará a emplearnos a fondo con todas nuestras habilidades. Así realizaremos grandes saltos, nos impulsaremos con contenedores de basura y botellas de refresco o atravesaremos barreras en el suelo. Aparte de nuestra determinación, la principal arma será un potente yoyó para lanzarlo contra enemigos o hacerlo girar a gran velocidad, convirtiéndonos en un pequeño tornado que despeja el camino. Todos estos movimientos son fáciles de ejecutar y necesarios para conseguir bellotas, éstas intercambiables en el "almacén general" por salud y mejoras que nos vendrán al pelo en cada uno de los tres modos del juego. Además de Historia, tenemos la opción Balón prisionero, para jugar en equipo a este simpático juego, y la opción Carrera, para competir en emocionantes carreras por ocho pistas, por las cuales podremos ir recogiendo ítems que permiten repotenciar nuestro coche. Y encima podemos meternos en el pellejo de otros personajes, como Pez fuera del agua y Comandante As. Vamos, todo lo necesario para que armemos el "pollo".

## Ficha Técnica

**Compañía**
Buena Vista Games

**Género**
Plataforma

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.buenavistagames.com

## Valoración

**Gráficos** ■■■■□□

**Jugabilidad** ■■■■□□

**Sonido/FX** ■■■□□□

**Originalidad** ■■■□□□

## De pollito a gallito

Durante nuestra aventura plataformera nuestro pequeño héroe puede transformarse en un gallo de pelea de armas tomar. Se trata del Comandante As, alter ego cinematográfico de Chicken Little, capaz de destrozar piedras y puertas que obstaculizan la marcha con sus puños de hierro. Cuando logras coleccionar suficientes Monedas del Comandante As, te conviertes en este personaje de forma temporal. No obstante hay escenarios, como el Cine, donde exclusivamente te mueves como Comandante As, pistola en ristre, para enfrentarte a alienígenas y a jefes finales de película.




Por primera vez...
SHIN CHAN en
¡un videojuego!






¡A LA VENTA EN DICIEMBRE!

LUK INTERNACIONAL S.A.

GAME BOY ADVANCE

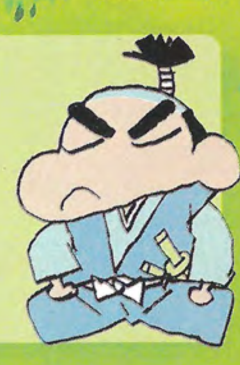



ATARI






¡NO TE PIERDAS
SHIN CHAN
EL PEQUEÑO SAMURÁI!
EN DVD
¡A LA VENTA EL 16 DE NOVIEMBRE!



GBA

# W.I.T.C.H.

**¿Sobredosis de brujería épica con tanto Narnia, Howgarts y demás lugares ferolíticos?**

Pues para desengrasar demos la bienvenida a estas hechiceras muy fashion-victims y neogrunges que, además, suponen el estreno de Nintendo con Buena Vista Games. Para los que sigáis de cerca el cómic y, sobre todo, la teleserie ad hoc, nada nuevo. Los que no, sólo recordar que estas W.I.T.C.H. son un quintento de mozuelas (Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin) que tendrán que defender el planeta del ataque del malvado Phobus. ¿Cómo? Pues con una serie de poderes personalizados según la especialidad de cada chavala, bien sea agua, tierra, fuego, viento... Así, cada una tendrá un ataque mágico principal (chorro a presión, por ejemplo) y otro secundario (burbuja para protegernos) que cambiaremos con un sencillo golpe de botón B. Una especialización que le da mucho juego al ídem, sobre todo porque los enemigos con que nos cruzaremos en las veinte fases disponibles son algo chatos y romos (aunque los jefazos finales suben el nivel). De todas formas, el excelente motor gráfico disponible hace que los entornos sean amplísimos y llenos de gadgets y botellas de salud y magia para recolectar, resultando un plataformas hiperactivo (y adictivo) en dos dimensiones con look comiquero muy a la vieja escuela. Mucha fluidez, colorido e imaginación nada ralentizada son los puntos fuertes de este simpático y sencillito juego de Climx Group que encandilará a los fans de la serie de marras y hará pasar un buen rato al resto. Por cierto, lástima que el modo multijugador brille por su ausencia.






▲ Fetén personalización de las protas y buen trabajo gráfico y ambiental. Engancha.

▼ Algo naif y repetitivo. Enemigos facilones. Ausencia de multijugador.



Compañía: Buena Vista Games | Género: Plataformas | Lanzamiento: Noviembre | + 3 años

# MADAGASCAR OPERACIÓN PINGÜINO

**¿Qué era lo más divertido de la película Madagascar? ¡Los pingüinos!**

Y como prueba de ello, a estos chalados plumíferos del ártico les han hecho un juego propio en el que son los protagonistas absolutos. Interpretarás el papel de uno de los soldados del equipo en su misión por escapar del zoo, recurriendo a cachivaches improvisados e incluso al sigilo, solo que aquí para esconderte tienes que sonreír y saludar... ¡nadie sospecha de un encantador pingüino que sonríe y saluda!

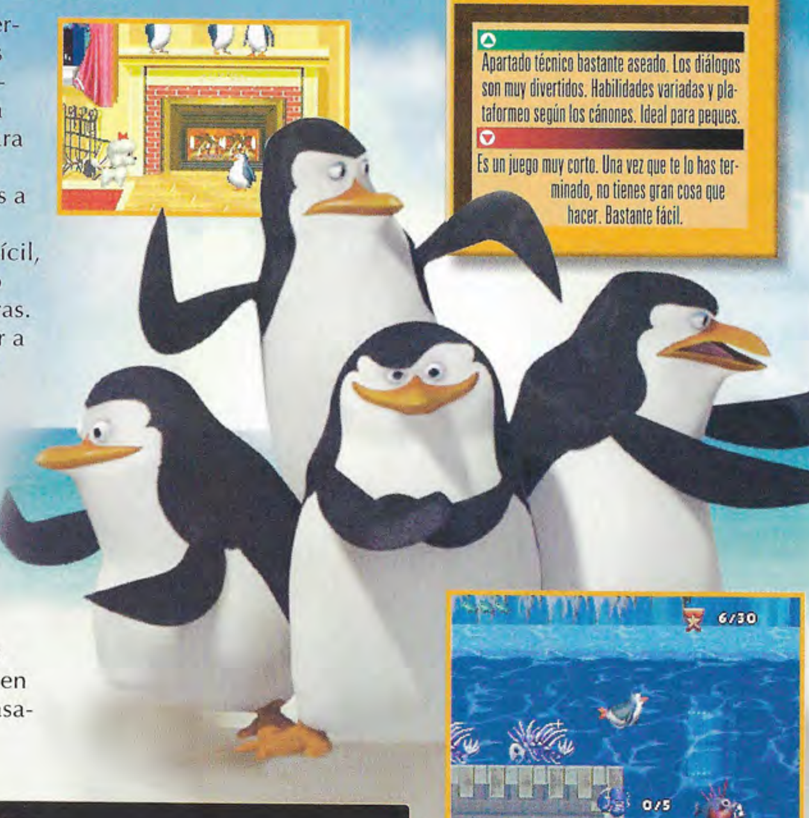
El juego es un plataformero clásico de scroll horizontal, de buena factura técnica, organizado en torno a un nivel central desde el que accedes a las diferentes misiones. La acción es bastante elemental, pero el uso de los artefactos (como el paracaídas o los palos de caramelo para encaramarse a las tuberías) le da mayor variedad, así como los minijuegos en los que intervienen otros personajes de la película. Además de saltar, nadar y planear, también puedes deslizarte sobre la tripa, algo que no solo sirve para pasar por sitios estrechos, sino para desplazarte por toboganes a toda velocidad. ¡Es divertido!

No es un juego en absoluto difícil, y un jugador empecinado se lo puede ventilar en unas tres horas. Claro, que luego puedes volver a visitar los niveles para obtener más medallas y mejorar tus marcas (y al haber conseguido habilidades extra, llegas a sitios que antes eran inaccesibles), pero tampoco esperes sacarle mucho más jugo. A destacar los divertidísimos diálogos, que reproducen a la perfección el espíritu de los personajes. Si te gustó la peli de Madagascar, y en especial sus pingüinos, te lo pasarás en grande.

UP&DOWN

▲ Apartado técnico bastante aseado. Los diálogos son muy divertidos. Habilidades variadas y plataformeo según los cánones. Ideal para peques.

▼ Es un juego muy corto. Una vez que te lo has terminado, no tienes gran cosa que hacer. Bastante fácil.




Compañía: Activision | Género: Plataformas | Lanzamiento: Noviembre | + 3 años

TEST TEST TEST


12+
www.pegi.info
Nintendo
tamaño real
GAME BOY micro
Reduce el tamaño.
Aumenta la emoción
Estrena tu nueva consola
con los últimos juegos de Game Boy.
DONKEY KONG COUNTRY 3
MARIO power TENNIS
FIRE EMBLEM
THE SACRED STONES
DR. MARIO
&
PUZZLE LEAGUE
DYNASTY WARRIORS Advance
PESADILLA ANTES DE NAVIDAD
De Tim Burton
El Rey Calabaza
© 1994 - 2005 Nintendo. Game by Rare.Rareware logo is a trademark of Rare. © 1995 - 2005 Nintendo. TM, ® and Game Boy Micro
are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo. © 2004-2005 Nintendo / Intelligent Systems. Dinasty Warriors is a registered trademark of Koei., LTD.

# PATHWAY TO GLORY
## IKUSA ISLANDS

**Acuadrarse y echar vaho ante los galones, recluta.** Porque, si la N-Gage dio cerrojazo al año pasado con su mejor juego hasta la fecha, ete año repiten "la gracia". Y de qué forma. Y es que esta secuela es, aunque parezca increíble, mucho más perfecta, detallada y jugona que su antecesor (lástima que sea algo más corta, con diez fases en vez de catorce, pero lo bueno si breve...). Estos chicos de RedLynx han echado el resto para consolidar el juego-franquicia de la portátil finesa, y eso respetando su esqueleto, con el mismo control ajustado (aunque con ciertas novedades), el mismo número 2 para acceder a los mapas y la misma mecánica de misiones. Esto es, parte radiado de cómo va la guerra, luego los objetivos de nuestra misión, con ayudas del diario del comandante y antecedentes históricos con pelos y señales para poder armar nuestra estrategia. Por cierto, se nota el asesoramiento del ejército finlandés para no dejar matiz o puntualización histórica (a veces, de modo casi friqui y enfermizo) sin tocar. Así, con nuestros soldados elegidos (lo normal es escoger a ocho entre los dieciocho posibles), según su armamento, pericia y ardor guerrero, entramos en el combate eligiendo armas ligeras (rifles o ametralladoras) o pesadas (bazokas), una cuestión de peso más clave de lo que parece, ya que no es lo mismo la movilidad en el terreno bien cargado que ligero de equipaje. Sí, hasta esos nimios detalles se tienen en cuenta aquí, y a qué nivel. Que cuando le llega el turno al enemigo, plagado de IA, la escabechina puede ser letal. Más detalles de sombrerazo: unos FX sonoros impresionantes, un doblaje perfecto, una banda sonora épica y, en fin, un motion-capture y motor gráfico bestial (ojo a las ilustraciones). Lo dicho: un juegazo indispensable.













## Ficha Técnica

**Compañía**
Nokia

**Género**
Acción

**Lanzamiento**
Diciembre

**Dirigido a ...**
+ 12 años

**Cibercontacto**
http://ikusapathwaytoglory.com

## Valoración

**Gráficos**
■■■■■■

**Jugabilidad**
■■■■■■

**Sonido/FX**
■■■■■■

**Originalidad**
■■■■■□

## Combate unido jamás vencido

Sin duda, donde más lucía la primera parte era en el modo multijugador, una gozada para echar horas y metralla en comandita. Pues en esta secuela la cosa suma y sigue, con una zafarrancho para un total de seis jugadores, o cuatro en modo cooperativo. Por supuesto, aquí también tenemos novedades ricas, ricas, ya que podremos enviar mensajes de voz utilizando el micrófono de nuestra N-Gage en plena batalla, dirigiéndolos a nuestros aliados para multiplicar las opciones tácticas. Por si fuera poco, también existe un ranking con veintitrés rangos militares a los que ir escalando según nuestras habilidades bélicas. ¿Quién da más?

N-GAGE

# RIFTS PROMESA DE PODER




Un clásico de los juegos de rol de papel y lápiz en los Estados Unidos es «Rifts». Más de 250.000 libros vendidos avalan a su creador, Kevin Siembieda. Trasladarlo al formato N-Gage era todo un reto y el resultado es mucho mejor que el que el propio Siembieda esperaba. Rifts en inglés son fallas. Estas fallas se generaron por la emisión de unas fuertes ondas de "energía psíquica" tras las enormes matanzas de seres humanos en una extraña guerra que contemplan los seres de otros planetas, dimensiones y características que han llegado al planeta Tierra. Las fallas se convierten en una puerta espacio-temporal que comunica dimensiones diferentes por las que entran extraños entes mágicos, diabólicos, mecánicos, que se van a encargar de mantener la tensión con un espécimen en plena extinción: el ser humano. Todos estos seres son contemplados en la versión de N-Gage, pero reducidos a las 12 clases más significativas y la introducción del Elemental Fusionist o Fusionador de Elementos que ha sido a su vez introducido en el último libro de la saga. En frente nuestra tendremos hasta 50 clases de enemigos diferentes. «Promise of Power», que es el subtítulo de la versión de «Rifts» para N-Gage, no es un «Final Fantasy Tactics» ya que no sólo tendremos que luchar. Es cierto que en los combates será muy similar, sin embargo «Rifts» conserva ese regusto de los juegos de rol para consola que permiten exploración, superación de objetivos, desarrollo del personaje de uno mismo,...
Dos elementos, salud y armadura, protegen a nuestro personaje; otros sirven para definir el combate: terreno, magia, velocidad y elección de acción. Con estos parámetros tendremos que combatir sobre escenarios 3D y nuestros personajes en formato bidimensional... al final sigue siendo un juego de N-Gage, eso sí muy adictivo.

## Valoración

Gráficos: ■■■□□□
Jugabilidad: ■■■■□□
Sonido/FX: ■■■■□□
Originalidad: ■■■■■■

## Ficha Técnica

**Compañía**
Nokia

**Género**
Rol

**Lanzamiento**
Octubre

**Dirigido a ...**
+ 12 años

**Cibercontacto**
www.rifts-promiseofpower.com

## RPG portátil online

**▶ Aunque la jugabilidad para el modo multijugador ha sido redefinida, la variedad de modos lo convierte en un juego muy a tener en cuenta para el jugador tanto en red local como mediante N-Gage Arena. Melee, Defensor, Rey de la montaña, Capturar la bandera y Supervivencia son los diferentes modos que tendremos delante, eso sí, perfectamente adaptados al "tablero" de «Rifts», que sigue dividiendo los espacios en cuadrículas, y a las posibilidades de jugar partidas online sin tener que estar conectados todo el rato.**


Navidad
Animadas
Estáticas
36960 36955 36942 36949 36969 42611
37103 37143 37151 37144 37150 37142
MAS 37140 37155 37152 37148 37151 37164 37147 37186
IMAGENES
Envía COLOR46 (espacio) código de la IMAGEN que prefieras al 7372
>>TAMBIÉN LLAMANDO AL: 806 41 69 47
EJ. COLOR46 ANIM180
45426 42026 anim116 anim115 anim180
42000 anim193 ELIDA anim184
42756 37107 37100 37098
ANIM128 anim195 37615 37243 39930 43129 45425 37616 37106 37384
41746 41492
36457 36033 35530 35534 41131 41490 37014 41491 36205 42671 41108 37553 36073 36109
TORRENTE CARICATURAS
EJ: COLOR46 45575
36213 36170 35989 35937 35819 35536 35538 36380 37132 36458 35525 36053 40958 36459
45575 45576 45577
36455 36518 36525 36648 36927 39071 41038 41071 39079 41077 39082 41080 39095 38876
IMITACIONES
ENVÍA AL 7372 PO23 Y EL CÓDIGO
EJ. PO23 77194
45578 45579
41120 38877 39255 41604 35427 38879 38917 41490 39922 42642
77194 Aquí llega torrente
83619 Semos diferentes (Torrente)
45441 42752 39923 41565
Temas para tu móvil
Envía un SMS al 7372 con la clave TEMA15 (espacio) y el código del tema que prefieras.
EJ. TEMA15 gnomos
POLIFÓNICAS
Envía PO23 (espacio) código del TONO POLIFÓNICO que prefieras al 7372
O llama al: 806 416 947
EJ. po23 83780
VIDEOJUEGOS
83780 Final Fantasy 4
83778 Final Fantasy 2
83765 Ghouls and goblins
83764 Headhunter
83763 Monty on the run
83762 Pac Man
83761 Pac Land
83760 Space Harrier
83758 Puzzle Bobble
83775 Final Fantasy 3
83769 Final Fantasy 1
83757 Sonic The Hedgehog
83754 Kingdom Hearts
83753 Tetris
83759 Space Harrier
83752 Tetris
83750 Super Mario Brothers
83749 Final Fantasy 2
83748 Final Fight
83747 Dr Mario
83746 Dr Mario
83745 Final Fantasy 6
83744 Bubble Bobble
TOP
85265 Esto es pa ti
85290 La Camisa Negra
85302 La Tortura
85303 Caminando por la vida
85317 Nada fue un error
85342 Devuélveme la Vida
85351 Zapatillas
85430 A tontas y a locas
85439 Axel F
85440 Psycodelic...Coca Cola
POP/ROCK
84943 Accidentally-Shrek2
84953 Angel
84959 Amerika
84961 Lose my breath
84960 Wishing on a star
84958 Magalenha
84957 Hopelessly devoted to you
84963 Leaving New york
84962 She will be loved
84964 Escucha atento
84951 Radio
CINE& TELEVISIÓN
85365 Tema da Vitoria
85326 Woo-hoo
85318 50x15
85310 Salón del trono -Final-
85298 Los simuladores
85219 Volkswagen Golf
85198 Ocean's eleven
85197 Los puentes de Madison
85187 Get yourself high
85185 Spongebob Squarepants
85083 Aquí no hay quien viva
85057 Reservoir dogs
85045 The switch
84999 CSI Miami
84966 24 - Serie TV
84957 Hopelessly dev... to you
84956 Qué festín!
84955 Lawrence de Arabia
84954 Como agua p. chocolate
84940 Sexo en Nueva York
84937 Kill Bill - Silbido
84936 Kill Bill
84895 Platoon
84875 Lady Marmalade
84777 Boom shack (peug. 206)
84759 Gladiator
84735 Gremlins
84729 Lo que el viento se llevó
84724 El bueno, el malo y el feo
84702 Gran hermano
84697 CSI Las Vegas
84696 7 vidas
84695 Shrek
84692 Rasca y pica
Villancicos
85223 Ya llegó la navidad
83687 This is halloween
83924 Sally's Song
83882 Whats this?
82583 En Navidad
43087 43089 43088 43090
43091 43092 43123 45251
45440 45443 45439 45442
45444 45128
NEW
ESPECIAL MARVEL
EJ: COLOR46 45128
45139 45156 45177
45189 45118 45186
MAS TEMAS
chicasexy
calaveras
zombies
Lobos
Motos
Chiquito
vampiros
peces
escotes
helados
bebes
monos
brujas
ranas
caballos
frutas
coches
aviones
manga
pajaros
miradas
labios
1 GNOMOS
2 DRAGONES
3 HADAS
2021
CARIBE
SGAER/MV6 513/09/2010





## GBA

# WINX Club

Desde las difuntas Spice Girls, ninguna muchachada femenina derrochaba tanta marcha. Konami nos trae en formato reducido los hightlights jugones de la primera temporada del hada Bloom y sus amigas Stella, Flora, Tecna y Musa contra hechiceros malvados y brujos pirujos. Mucho colorido gominolero, movimientos y gadgets mágicos para dar y tomar y habilidades especiales para cada moza definen este hechizante título para las princesitas de la casa. Y con minijuegos y coleccionables de la señorita Pepis, claro. Únete al club.



Compañía: Konami | Género: Aventura | Lanzamiento: Noviembre | + 3 años

## PSP

# WRC 05

Vista la espectacularidad y el motor atronador que gasta el género de carreras en la portátil de Sony, a nadie le podía sorprender que una de sus franquicias más rentables se diera un garbeo por sus dominios. Bueno, más de uno, porque el juego nos presenta a los dieciséis rallies oficiales del campeonato (incluyendo Japón y México). Y, por si te parece poco, diecinueve circuitos extras que recorrer con los treinta coches con todo lujo de detalles y "bollos". Pero lo mejor es competir con siete colegas más vía WiFi. Ahí va ese bólido.



Compañía: Konami | Género: Aventura | Lanzamiento: Noviembre | + 7 años

## PSP

# Lumines

¡Marchando un puzzle de diseño para la portátil de Sony! La cosa va de bloques cuadrados de cuatro piezas y dos colores que caen desde lo alto de la pantalla, y tú tienes que alinearlos en rectángulos homogéneos para que, cada cierto tiempo, sean barridos de la pantalla, ganando puntos y haciendo espacio para más bloques. Es un concepto sencillo, ¡pero terriblemente adictivo! Y no pierdas "detalle" de la música se adapta dinámicamente a lo bien que lo estés haciendo.

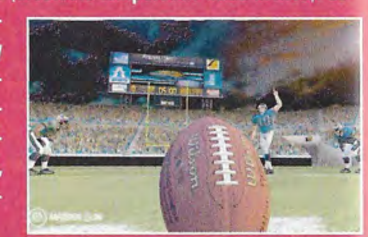


Compañía: Konami | Género: Puzzle | + 3 años

## PS2

# Madden NFL 06

Más de millón y medio de unidades despachadas en su primera semana en USA dan una idea de la pegada de esta veterana franquicia (dieciséis temporadas nada menos). Lo malo es que aquí al fútbol no le solemos aceptar el apellido «americano», pero siempre hay hordas de fans de este espectacular y multimedia deporte. Y, desde luego, no se decepcionarán con esta entrega: nuevos ángulos y precisión del quarterback, modo editor "superstar", realismo supremo y mil y una estrategias pizarreras. A por el melón, gladiador.



Compañía: EA | Género: Deportivo | + 13 años

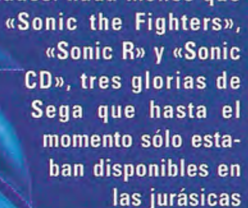
## PS2/GC

# Sonic Gems Collection



Estaba claro que nuestro erizo preferido tenía que defenderse del ataque de su "hermano chungo" Shadow. Y qué mejor forma que recopilando sus secretos mejor guardados: nada menos que «Sonic the Fighters», «Sonic R» y «Sonic CD», tres glorias de Sega que hasta el momento sólo estaban disponibles en las jurásicas pero inolvidables Arcade, Sega Saturn o Mega CD. Y, de propina, media docena de juego de Game Gear y decenas de gadgets y sorpresitas para el sonicómano. Ya, sabemos que la franquicia tiene más «grandes éxitos» en el mercado que Queen, pero ojo al terceto: primero, «Sonic the fighters», arcade luchador en vistoso 3D donde atizaremos a Robotnik y Metal Sonic a gusto. Luego «Sonic R», carrera más vertiginosa que de costumbre con trampas, derrapes y obstáculos endiablados. Y de postre «Sonic CD», veinte niveles con los que explorar pasado, presente y futuro del bicho y aledaños. Pues eso, gran pasado y mejor futuro el de Sonic.





Compañía: Atari | Género: Plataformas | + 3 años

## PS2

# Shaman King Power of Spirit

Marchando otro "manga" por hombro y con pedigrí japo. Por si no os dice mucho el tema, recordar que las correrías de Yoh Asakura, aprendiz de chamán (vamos, el Potter nipón) lleva ya un buen trecho ludópata y comiquero en el país del sol naciente. Ahora aterriza por estos lares, con su argumento protector original y con hechuras de aventura conversacional de toda la vida, mezclada con combate táctico pero contundente. Gran calidad gráfica 2D y buen entramado anime óptimo para fans de la serie (si ya hay alguno, porque no está ni traducido).



Compañía: Konami | Género: Aventura | Lanzamiento: Noviembre | + 7 años

## PS2/XBOX

# Manager de liga 2006

¿Que echas de menos a los grandes arcades futboleros? Tiempo al tiempo, porque enero es época de planificar estrategias y qué mejor juego que el «Manager» de Codemasters, que esta temporada presenta lo de siempre, pero como nunca: gráficos prodigiosos gracias al nuevo motor 3D, nueva opción de entrenamiento, especial atención al modo on line y, principalmente, una base de datos actualizadísima con miles de jugadores, contratos, cláusulas, primas y hasta de qué pie cojean. Ay, si lo hubiera pillado Luxa a tiempo...



Compañía: Codemasters | Género: Deporte/Estrategia | Lanzamiento: Noviembre | + 3 años



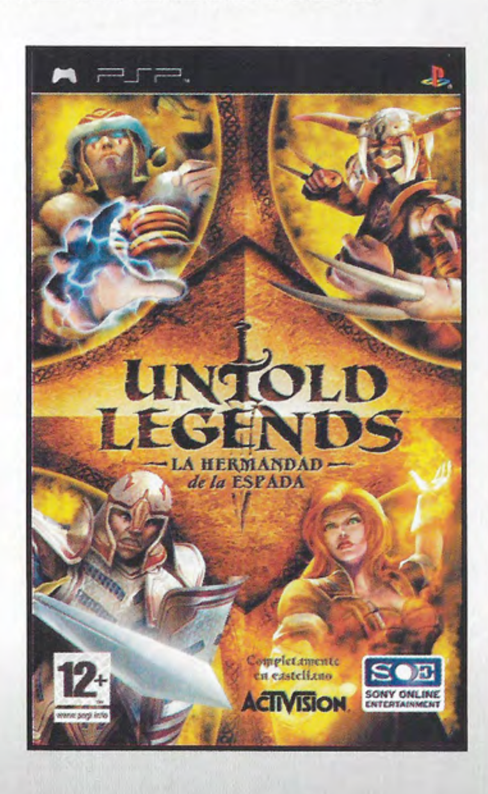

www.elcorteingles.es






## PSP + UNTOLD LEGENDS

**284,95 €**




**209,95 €**

## CONSOLA PS2 TWO + F1 2005 + GT4

Promociones sólo en El Corte Inglés




# Barbie y la magia de Pegaso

**29,90 €**

Promoción esclusiva en El Corte Inglés




# DISCO DURO 4 GB + BATERIA X 2 PARA PSP

**269,90 €**

Promoción sólo en El Corte Inglés




www.elcorteingles.es

## PROMOCIONES

## NINTENDO DS + SUPER MARIO 64. 154,95 €









## NINTENDO DS + TONY HAWK´S AMERICAN SKATELAND 154,95 €






## GAME BOY MICRO + WITCH 129,95 €

## GAME BOY MICRO + YOSHI´S UNIVERSAL GRAVITATION 129,95 €

Promociones sólo en El Corte Inglés

# RINCÓN DEL JUGADOR

## Trucos

### Star Wars Battlefront 2 (PS2)

**Pon la partida en pausa. Para introducir los trucos, tienes que mantener pulsado L2 y R2.**

**Soldados alternativos:**
Abajo, abajo, abajo, arriba, arriba, izquierda, abajo, abajo, abajo, abajo, abajo, izquierda, arriba, arriba, arriba, izquierda, derecha.

**Sonidos alternativos:**
Arriba, abajo, izquierda, abajo, izquierda, derecha.

**Munición infinita:**
Arriba, abajo, izquierda, abajo, abajo, izquierda, abajo, abajo, izquierda, abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha.

**Invencibilidad:**
Arriba, arriba, arriba, izquierda, abajo, abajo, abajo, izquierda, arriba, arriba, arriba, izquierda, derecha.

**Sin interfaz:**
Arriba, arriba, arriba, arriba, izquierda, arriba, arriba, abajo, izquierda, abajo, arriba, arriba, izquierda, derecha.

### The Suffering: Ties that Bind (Xbox y PS2)

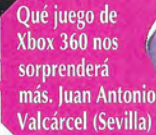
**Introduce las siguientes combinaciones mientras juegas, manteniendo pulsado disparador izquierdo + disparador derecho + X. Si lo haces bien, aparecerá un mensaje. (En PS2, mantén pulsado L1 + R1 + X)**

**Todas las armas y objetos:**
**Xbox:** Abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, A, arriba, izquierda.
**PS2:** Abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, R2, arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda, R2, abajo, abajo, abajo, R2, R2.

**Recargar la munición**
**Xbox:** Derecha, abajo, arriba, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, A.
**PS2:** Derecha, derecha, abajo, arriba, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, R2.

**Invencible**
**Xbox y PS2:** Abajo, arriba, abajo, arriba.

## Club de Fans


Qué juego de Xbox 360 nos sorprenderá más. Juan Antonio Valcárcel (Sevilla)

### GEARS OF WAR

Más de 200 juegos se están desarrollando para la Xbox 360. De entre los más esperados por su espectacularidad y calidad técnica está «Gears of War». Por un lado, nos encontraremos en un frenético frente de humanos contra alienígenas en un futuro devastado, donde prima el shooter estratégico y la cobertura es su elemento más carismático. Por otro lado, el juego nos mostrará un survival horror de los de poner los pelos como escarpias. Nuestro personaje está en tercera persona y lleva un arma poderosa, pero en bastantes ocasiones no sólo no debe usarla, sino que no debe hacer nada de ruido para no "mentar a las fieras". Así pues la acción a tope y el suspense se entremezclarán deparando emociones muy, pero que muy fuertes. A pesar de la mezcla de géneros, «Gears of War» contará con un estilo tan bien definido, además de un aspecto tan detallado, que ya se ha puesto en nivel de expectación por encima del todo poderoso « Halo 3». Casi nada al aparato. Además, el modelado de los personajes, los entornos y los objetos serán fantásticos, pero es todavía más asombroso el modo en que se está iluminando el juego. ¡La tridimensionalidad será total! Y este juego sólo será un botón de muestra, porque es inimaginable el potencial de Xbox 360 para otros juegos del futuro.





**Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com**

## Galeria

Trabajo muy fino y bonito el que nos envía desde Vitoria, Mónica Cariacedo Martín, de 22 años. Este Zelda con caché le ha llevado a ganar el trepidante videojuego «SSX ON Tour». Que lo disfrutes.




Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).



## NUESTROS CINCO FAVORITOS

**1 Resident Evil 4 (PS2)**
La conversión a PS2 no ha podido ser mejor y además trae extras. Asi da gusto pasar miedo.

**2 Pokémon Esmeralda (GBA)**
Aunque es una reedición de Zafiro/Esmeralda, hay notables mejorías que propician jugarlo con pasión pokemonmaníaca.

**3 Path of Neo (Xbox)**
La vuelta de El elegido no ha podido ser mejor y espectacular con esta nueva aventura de ciencia ficción. Imaginario Matrix en alza.

**4 Los Sims 2 (PS2)**
El plan de vida global de Los Sims sigue teniendo un desarrollo de lo más creativo y nos mola mazo. Con mucho tirón y aspiraciones.

**5 Fire Emblem (GC)**
El salto de la serie a la consola mayor de Nintendo nos ha metido de lleno en la alta estrategia y la fantasía. Roleros del mundo, uníos.





## Retrato Robo...

### ...Harry Potter

1

**EDAD:** Aún no le ha salido la pelusilla bigotera, a pesar de que el mozo que le da vida en la pantalla grande parece quinto de Pierce Brosnan, casi.

**LOOK:** Inconfundible y algo grimoso, con esas gafuchas a lo Milikito, esa bufanda de punto abulense y esa lechuza blanca en el hombro, que también hace falta valor. Al menos, la cicatriz en la sien le da un aire chungo y mayorzote.

2

**EXPEDIENTE:** Haciendo honor a su aspecto de Pitagorín, el chaval lleva buenas notas de sus cuatro cursos en Howgarts (los recogidos en el cine y los videojuegos, claro), aunque a veces se desfoga con alguna trastada a sus pobre tíos.

**ENEMIGOS:** Últimamente se ha visto las caras con el terrible Lord Voldemort, su archienemigo y causante de su orfandad. Por suerte, la magia conjunta de Hermione y Ron harán que pueda plantarle batalla.

3

**HOBBIES:** Jugar al quidditch con salero, practicar bailes de salón para no pisarle mucho a su novieta oriental y recolectar premios y laureles que impepinablemente se llevan las magistrales adaptaciones de sus aventuras en el mundillo ludópata.

4

**FUTURO:** Tenemos aprendiz de brujo para rato, con el séptimo libraco ya en el mercado (y en la agenda de Jolibú) y los que lleguen. ¿Veremos a Potter con garrota en vez de varita mágica?

## Te lo dice Galibo ...

### Baño de realidad

Algunos nos querrán hacer creer que no pasa nada, que todo sigue igual, que no nos preocupemos. Pero no es así. La verdad es que la guerra de consolas ha comenzado, y Xbox 360 ha abierto fuego sin que nadie le responda. A la nueva consola de Microsoft no hay quien la pare, y hasta que no lleguen PS3 y Revolution, lo único que pueden hacer en el otro bando es tratar de escurrir el bulto y esperar a que pase el temporal. Pero el hecho es que si comparas ‹Project Gotham Racing 3› con cualquier otro título de velocidad actual, el otro título queda en ridículo. Y pasa lo mismo con ‹Kameo›, ‹Perfect Dark Zero› y ‹Call of Duty 2› en sus respectivos géneros... No hay color.

Probablemente te dirán que esperes, que no vale la pena, que total, por unos mesecitos de nada... Puede que la espera sea breve en Japón y EE. UU., pero en Europa no sabemos cuándo van a hacernos caso. Al final, de lo que se trata es de si quieres jugar con juegos de primera o de segunda. Y actualmente, todo lo que se publica fuera de Xbox 360 a mí ya me parece de segunda. No hay vuelta atrás, ha comenzado una nueva era. Que cada cual elija si quiere formar parte de ella o seguir anclado en la obsolescencia.

## Foro abierto

**¿La Xbox 360 puede transferir archivos, es decir puedo pasarlos de mi ordenador al PC? Julia Ortiz (León)**

Lo hemos comentado alguna vez. Podemos utilizar imágenes, vídeos o archivos de audio que tengas dentro de un dispositivo digital. Lo que puedas gestionar en tu PC puedes verlo en pantalla, sí usarlo, pero no transferir los archivos. Lo mismo ocurre con cualquier archivo que venga de una memoria USB, un iPod, una PSP o cualquier otro "cacharro" con salida USB.

**He leído por ahí que «Resident Evil 5» va a ser la repera y tendrá cambios muy notorios con respecto al último juego. ¿Tan caña será? Martín Hidalgo (Zaragoza)**

Bueno, el listón que ha puesto «Resident Evil 4» es altísimo, pero estos chicos de Capcom se lo curran y después de la enorme aceptación que han tenido las peripecias de Leon Kennedy se puede esperar cualquier cosa. De momento sabemos que el terror y la acción se combinarán nuevamente «RE 5» como cóctel explosivo, aunque se introducirán nuevos aspectos para metemos el miedo en el cuerpo, como cambios de luz que nos dejarán helado.

*Puedes escribirnos a:*
*José Abascal 55, Entreplanta Izda.*
*28003-Madrid.*

*O si prefieres por e-mail a:*
*megaconsolas@estrenos21.com*

# LOS MEJORES




**Ha llegado el momento mágico de despedir el año y mirar atrás a todos los fabulosos juegos que han desfilado por nuestras páginas. ¿Cuáles han sido los mejores? Las cosas se ven de otro modo con la perspectiva del tiempo, y solo los auténticos número 1 se llevarán nuestro preciado reconocimiento.**

Antes de comenzar, queremos aclarar que el juego del año, el campeón de campeones, no compite en su respectiva categoría. De otro modo, lo más probable es que se llevase dos premios por la cara.

## Acción

Así las cosas, el mejor juego del año en la categoría de Acción es siempre el más disputado. Aunque nos gustaron «Genji», «Shadow of Rome», «Path of Neo» y «Gun», con «Doom 3» destacándose del pelotón, al final la cosa ha quedado entre «Prince of Persia 2», «God of War» y «Metal Gear Solid 3». Tras mucho debate, hemos decidido premiar al bueno de Kratos, que se ha estrenado a lo grande. ¡Pero quede claro que «Metal Gear Solid 3» ha tenido acérrimos defensores! A «Perfect Dark Zero» no lo incluimos en Acción porque ya le damos el premio al mejor juego Online.

## Deportes

En Deportes, la redacción ha votado y el elegido ha sido «Pro Evolution Soccer 5». Todo sabemos cuál ha sido el otro candidato, así que no nos extenderemos más. Incluso hemos considerado a «Tony Hawk American Wasteland», pero es que no estamos seguros de que hacer el cabra en una tabla de skate cuente como deporte.

## Velocidad

El otro gran género es la Velocidad, y aquí encontramos auténticos bólidos. «Need For Speed Most Wanted», «Midnight Club 3» y «Burnout Revenge» son especiales, cada uno en su estilo, y la veteranía de «Ridge Racer» en PSP también pesa, pero «Gran Turismo 4» y «Project Gotam Racing 3» son los que de verdad pisan a fondo el acelerador. Sin embargo, el primero en llegar a la línea de meta ha sido «Forza Motor Sport», un juego que todavía hoy nos fascina con su increíble profundidad y que ha sido capaz de adelantar incluso al monstruo que es «Gran Turismo 4».

## Lucha

En la Lucha la cosa está clara: los juegos 2D tienen sus adictos, pero «Tekken 5» despierta pasiones contra las que no se pueden combatir. «Soul Calibur 3» presentó una dura batalla, pero acabó sucumbiendo.

## Aventura/Plataformas

Bajo esta unión sui generis encontramos el fascinante universo de «Kameo» y a sus monstruos transformistas. Puede parecer injusto para los otros juegos, como «Sly 3», porque «Kameo» sale en una consola mucho más potente, pero no

# JUEGOS...



podemos evitarlo: ¡nos tiene fascinados!

## Rol

En Rol nos gustaría haber elegido a «Knights of the old Republic 2» y demostrar una vez más nuestro fanatismo por Star Wars. Sin embargo, hemos de admitir que «Jade Empire» y su original kung-fu han hecho más méritos.

## Portátiles

Nuestra categoría de juegos portátiles ha estado muy disputada con «Mario Kart DS», «Advance Wars Dual Strike» y «Castlevania: Dawn of Sorrow». ¡Qué cosas, todos son juegos de la DS! Pro ojo que PSP ha presentado al sólido «GTA Liberty City Stories», una auténtica bomba, y con «Wipe-Out Pure» hemos sentido como nunca la velocidad en una portátil. Aunque algo más rezagada, N-Gage ha presentado sus armas a última hora con la secuela de «Pathwat to Glory» y «One» . Pero al final hemos escogido a los encantadores perros de «Nintendogs» , y también «Advance Wars Dual Strike» porque Galibo se ha puesto muy pesado.

## Originalidad

Por último, si tuviéramos un galardón a la originalidad, podríamos debatir las bondades de «Another Code», «Fahrenheit» y otra vez «Nintendogs». Pero como no lo tenemos, pues ajo y agua.

## El Elegido

### Resident Evil 4

**Pocas veces se ha elegido un juego del año con más autoridad que éste, y es que «Resident Evil 4» es una obra maestra que ha entrado a formar parte de la historia del videojuego. Cuando ya parecía que la fórmula del terror no podía dar más de sí, Capcom nos sorprendió con esta inesperada vuelta de tuerca en la que prima la acción, con una extraordinaria atmósfera de tensión que te mantiene al borde del asiento durante toda la aventura. Cierto, no hay zombis, pero no se les echa de menos ante los espeluznantes enemigos que nos han deparado (¡las turbas de pueblerinos furiosos son solo el principio!), por no mencionar a los increíbles jefes finales, absolutamente épicos, que dan ganas de cargar una partida anterior para volver a combatirlos. Encima, es un juego largo de narices, con fabulosos extras, que en la versión de PS2 ya tira la casa por la ventana. Técnicamente se trata de un título portentoso que desafía las posibilidades de la generación actual de consolas, y nos hace soñar con lo que llegaremos a ver en «Resident Evil 5», ya en Xbox 360 y PS3.**

# ...Y LOS QUE VENDRÁN

**Lara Croft de largo, Zelda como nunca, nuevos «MGS» y «Final Fantasy» y consolas como Nintendo Revolution o, con suerte, su majestad PlayStation 3. En 2006, los videojuegos seguirán estando de muy buen año.**




¿Que aún están dándole caña a la Xbox 360, esperando a que el caniche de «Nintendogs» te dé la patita o que Toni Cipriani ejecute algún último ajuste de cuentas en Liberty City? Pues date prisa, tunante, porque las novedades que se divisan para el año que viene son de arrea. Sin ir más lejos, bien prontito llegará uno de los polémicos del año: «Bully», última osadía de RockStar sobre un colegio con sobredosis de cates y calabazas. Pero, si de resurrección hablamos, ninguna como la de Lara Croft con su «Tomb Raider Legend», totalmente remozada de física y química y con aire nuevo para evitar castañazos. Otro largamente esperado será «Legend of Zelda» para GameCube, prodigio gráfico que prácticamente tocará el techo de la consola cúbica ante el advenimiento de la nueva máquina de Nintendo: la misteriosa Revolution, de la que solo se sabe su compatibilidad con catálogos clásicos de la casa y el lifting que le practicará a su majestad Mario. También las relaciones cine-videojuego se harán más fértiles en 2006. Véase el cacareado y espléndido «El Padrino», que allá por marzo nos hará una proposión que no podremos rechazar. O, sin duda, el gran estreno comiquero de la temporada: «Superman Returns». ¿Y los deportivos? Pues, aparte de las franquicias conocidas (ojo al «PES Managament»), EA nos hará una rabona con «FIFA Street 2». ¿Y los velocípedos? A toda mecha con «Ridge Racer 6. ¿Y los shooter? Pues venga ese «Black» para darle un respingo al clásico. O, más sigiloso, el «Hitman Blood Money», que hará los coros con el nuevo «Splinter Cell. Dougle Agent». ¿Y el horror? Pues servido con la vuelta de Clive Barker en «Demonik», que dejará tiritando a la Xbox 360. ¿Y la tajada on line? Servida con «SOCOM 3» y, tachán, «Halo 3».

También cotizarán franquicias míticas como «Metal Gear Solid», con «Acid 2» para PSP y un «Subsistence» lleno de extras peliculeros de la tercera parte. Y ojo que Kojima está que lo tira, preparando la cuarta parte para la colosal PS3, que con suerte llegará en las próximas Navidades con un catálogo de pasmo: «Resident Evil 5», «Gran Turismo 5», «Devil May Cry 4», «Full Auto» y al fin «Final Fantasy XII» (por cierto, que la secuela de la celebrada séptima parte, «Dirge of Cerberus», aterriza en verano). Y, si Sony se hace el remolón, siempre nos quedarán los nuevos «Pokémon», «Metroid Prime Pinball», «Shadow of the Colossus», «Siren 2», «Urban Reign», «Gears of War», «Roge Galaxy», «EyeToy», «Onimusha Dawn of Dreams», «Resident Evil Deadly Silence» para DS, «The Elder Scrolls: Oblivion»... En fin, menudo añito.



## Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:








3+ 7+ 12+ 16+ 18+

www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info

## Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.






Violencia — Sexo o Desnudez — Miedo





Drogas — Lenguaje Soez — Discriminación

*El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños*

## ¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.




# Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info

## Una elección de total confianza







aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es



## PSP CAR STATION

### Para ver tu consola en el coche

Desde la aparición de la PSP todo son alabanzas para la portátil de Sony. Aparte de poder jugar con una resolución en pantalla extraordinaria, cuenta con funciones multimedia de lo más útiles. Una de ella es la posibilidad de ver películas en UMD. Precisamente para verlas en este sistema sin ningún problema de movimiento cuando vamos en coche, Nobilis ha lanzado al mercado un práctico soporte: Car Station. Se trata de un brazo articulado para fijar la consola, mediante una ventosa o encastrándola en un porta-vasos. Tras una instalación sencilla, la consola estará disponible para disfrutar de tu película favorita, para escuchar música e incluso usarlo como GPS. Además se puede cargar la consola a la vez, conectándola al encendedor del coche , para no quedarse sin batería a mitad de una película o buscando un localización vía satélite.

## CONTROLADOR INALÁMBRICO XS

### Control en el juego



Tener un buen mando entre las manos es fundamental para tener una experiencia de juego satisfactoria, mucho mejor si no tiene cables. Una buena muestra de ello es el Controlador Inalámbrico XS que acaba de lanzar Joytech. Entre sus bondades encontramos un controlador analógico inalámbrico compacto 2,4 GHZ, botones totalmente analógicos/digitales, dos joysticks analógicos y las pilas pueden durar hasta 100 horas. Además funciona hasta una altura de 15 metros y sus empuñaduras de goma lo convierten en un controlador muy ergonómico.

## RACE PAC

### Toma el volante

Si lo que te gusta es sentirte como un auténtico piloto de carreras, ahora lo tienes mucho más fácil gracias a Race Pac. Este accesorio de Nobilis consta de un asiento de conductor, con volante y pedales. El Race Pac es compatible con Xbox y PS2, lo que permite jugar con ambas consolas y retar a tus amigos en apasionantes campeonatos, independientemente de la consola que tengan. Además, el Race Pac está acolchado y se ajusta al conductor para su total confort, tanto para el control del volante como para los pedales. No importa la estatura del conductor, el Race pac se adapta a todos los tamaños, Por si fuera poco, cuenta con un armazón de metal extensible que garantiza su resistencia y permite su total plegado para un sencillo transporte. ¡Te sentirás el campeón de todos los grandes premios de velocidad!









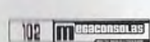
## INNOVADOR UMD

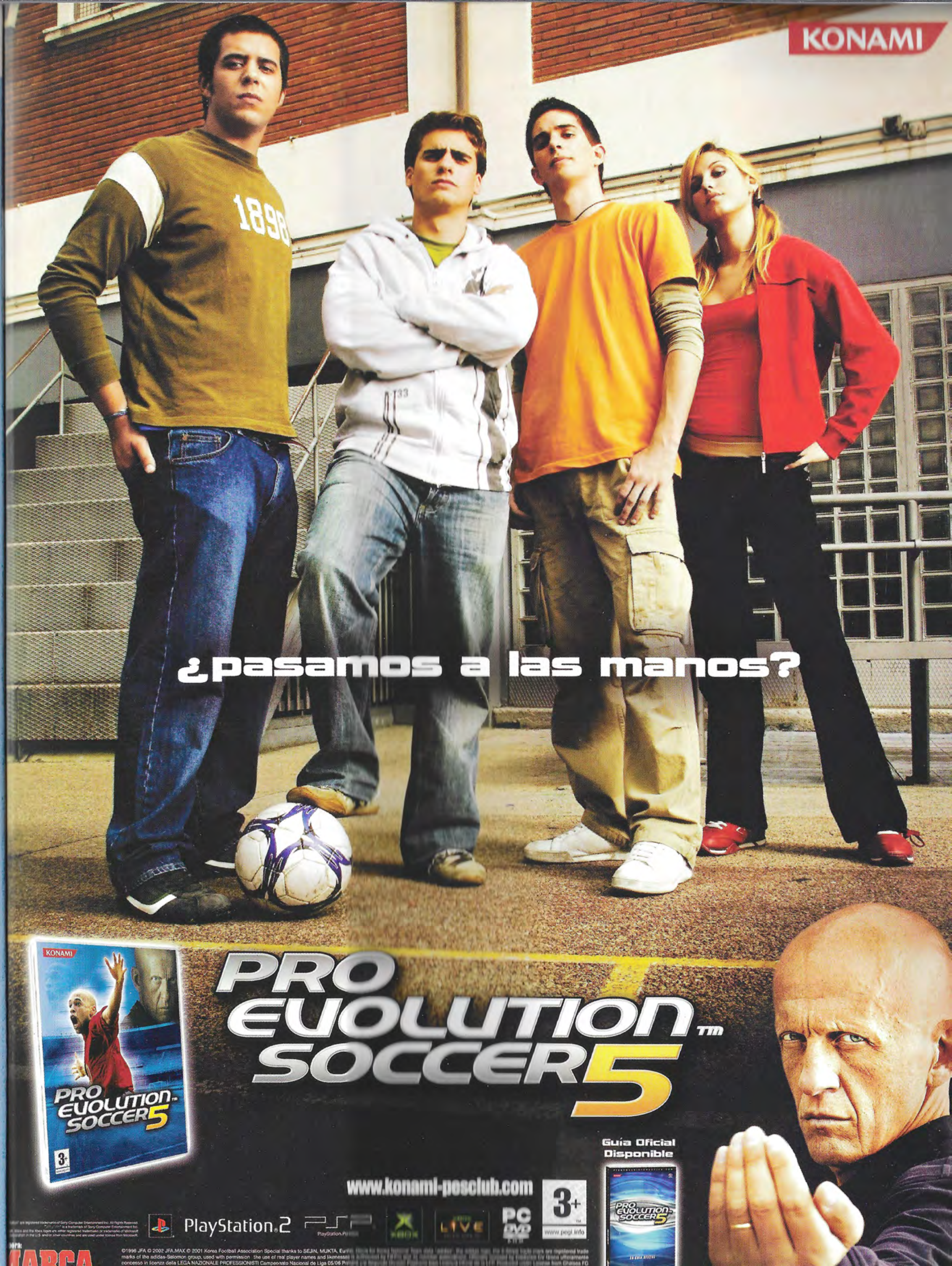
### Película y juego en un mismo soporte

En busca de nuevas fórmulas para PSP, Sony ha unificado en un mismo UMD la película "La Amenaza Invisible Stealth" (la historia de un grupo de pilotos de combate) y tres niveles de juego de «WipEout Pure». Esto supone una interesante innovación, ya que hasta ahora si querías ver un película o jugar a un videojuego tenías que tener dos dispositivos diferentes. Otro gran aliciente es un acceso exclusivo a uno de los aviones de diseño especial "«Stealth», no incluido en el WipEout Pure original.






KONAMI
¿pasamos a las manos?
PRO EVOLUTION SOCCER 5
Guía Oficial
Disponible
www.konami-pesclub.com
PlayStation.2
PC DVD
3+
www.pegi.info